2005年 总第190期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

05

05年战国史诗巨作 国内天价网游





随刊赠送八佰拜38元赠券
免费赠送金山游戏新手开户卡



ISSN 1007-0060

19:00

08:30

23:00

人呢?!

当然都在玩梦幻!

下期预报

数字码头：SONY HDR-FX1E ——全球第一台符合HDV1080i标准的HD高清数码摄像机
网络时代：播客，让世界倾听
硬件评析：主流PCI-E显卡真实游戏性能横向评测
锋利的盾：浅谈美日欧三大游戏流派
攻城略地：科林麦克雷拉力赛2005

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 安昌健 何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年03月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第05期 总第190期

CONTENTS 目录

2005年第05期 总第190期



空中网

心动赢大奖，铃声免费

现金大奖5000元

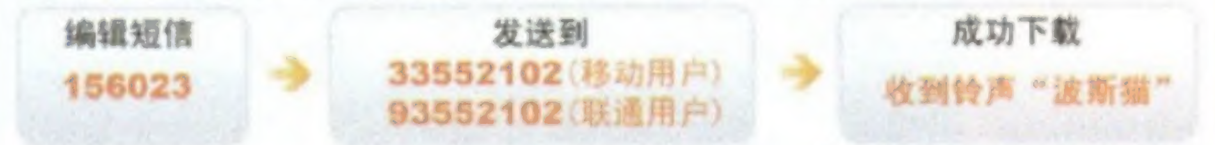
只要拇指动一动，大奖赢的很轻松！

空中网在本刊1月刊登的5000元现金话费的大奖得主揭晓了！中奖者手机号码：135****2442（广东）

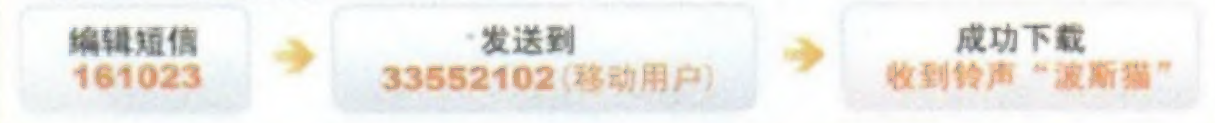
短信用户看这里——>凡本页中任何单弦铃声均为您免费提供，更可免费享受令你脸红心跳的“私房笑话”三天！还等什么，快动起来吧！
彩信用户看这里——>凡使用本页中任何彩信服务的用户同样享受彩信狂野周末（三天免费、仅限彩信手机用户）声色地带（三天免费）两项大礼！

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

单音铃声下载指南 发送15 机型代码 铃声代码发送到33552102（移动用户）或93552102（联通用户）。例如：三星手机用户发送短信156023到33552102（移动用户）或93552102（联通用户），绝色铃声“波斯猫”就归你所有。



和弦铃声下载指南 中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码发送到33552102。例如：中国移动彩信手机用户发送短信161023到33552102，绝色铃声“波斯猫”就归你所有。 资费标准：和弦铃声 2元/条



魔力组合

代码	曲名	歌手
023	波斯猫	S.H.E
024	Super Star	
232	Only Lonely	
186	I O I O	
212	美丽新世界2004Re	
182	Fly Away	
184	你的微笑（完整版）	
185	我们的爱（完整版）	
153	Lydia（完整版）	F.I.R
167	下一站天后（超长完整版）	Twins
071	饮歌	Twins
168	风筝与风（超长完整版）	Twins
215	快乐崇拜	潘玮柏 张韶涵
210	一生有你（八音盒版）	水木年华
209	我听这种音乐的时候最爱你	龙宽九段
204	恋歌	HOT男子组合

英雄本色



代码	曲名	歌手
223	爱很简单（超长完整版）	陶吉吉
180	算你狠	陈小春
068	男人哭吧不是罪	
105	天意（2004Remix）	
191	爱你一万年（2004Rem	
192	冰雨（2004Remix）	
193	世界第一等（2004Remi	
205	笨小孩（超长完整版）	
070	第一次（2004Remix）	光良
157	江南（2004Remix）	林俊杰
158	就是我	林俊杰
229	十年（又过了1年版）	陈亦迅

铃声奥斯卡

代码	曲名	歌手
002	东风破（2004remix）	周杰伦
011	我的地盘（超长完整版）	周杰伦
227	双截棍（2005remix）	周杰伦
013	三年二班04Remix	周杰伦
014	七里香	周杰伦
015	星晴（2004Remix）	周杰伦
134	断了的弦（2004Remix）	周杰伦
159	爱情悬崖	周杰伦
224	爱在西元前（超长完整版）	周杰伦
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏

花样年华

代码	曲名	歌手
006	绿光	
101	天黑黑（2004Remix迪曲版	
174	神奇（2004Remix）	
062	爱你不是两三天	梁静茹
213	分手快乐（2004Remix）	梁静茹
178	很爱很爱你钢琴版（Remix）	刘若英
042	一辈子的孤单（完整版）	刘若英
237	Love Love Love（2005Remix	
054	布拉格广场（精彩演绎版	
154	爱情36计	
155	看我七十二变（2004Remix	
156	倒带（超长完整版）	蔡依林

英雄本色

代码	曲名	歌手
181	老鼠爱大米	
231	白月光（超长版）	张信哲
234	一公尺	言承旭
233	丁香花（2004Remix）	唐磊
171	情非得已（2004Remix）	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆
164	别说我的眼泪你无所谓（超长完整版）	
026	坚持到底（2004Remix）	阿杜
027	撕夜（原创）	阿杜
028	哈罗	阿杜
029	天天看到你（迪曲版）	阿杜
003	他一定很爱你（2004Remix）	阿杜

铃动天地

代码	曲名	歌手
053	星语心愿水晶版	张柏芝
214	挪威的森林（超长完整版）	伍佰
211	新长征路上的摇滚（2004Remix）	崔健
208	当你孤单你会想起谁	张栋梁
166	可惜我是水瓶座（2004Remix）	杨千桦
065	广岛之恋	莫文蔚
228	单人房双人床（超长完整版）	莫文蔚
007	勇气（真人原唱版）	梁静茹
236	第一次爱的人（超常完整版）	王心凌
222	爱你	王心凌
235	两只蝴蝶（超常完成版）	庞龙
225	值得（超长完整版）	郑秀文

最爱上世纪

代码	曲名	歌手
144	鬼子进村	
125	新闻联播（原创）	
127	樱桃小丸子主题..（樱桃小丸子）	
128	I am On My Way（怪物史瑞克2）	
130	机器猫主题曲（机器猫）	
131	变形金刚主题曲（原..（变形金刚）	
139	地球仪（圣斗士星矢冥王篇）	
221	旧日情怀（空中网原创）	音乐催眠术
220	宝瓶中的仙女座（原创）	音乐催眠术
219	山谷之音（空中网原创）	音乐催眠术
218	山林晨雪（空中网原创）	音乐催眠术
217	深山古刹（空中网原创）	音乐催眠术

爱之进行曲

代码	曲名	歌手
031	无所谓（2004Remix）	杨坤
032	月亮可以代表我的心Remix	杨坤
034	那一天（2004remix）	杨坤
044	冲动的惩罚	刀郎
045	情人	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎
051	黄昏（2004Remix）	周传雄
055	记事本（2004Remix）	周传雄
058	我的心太乱（迪曲版）	周传雄
175	小薇（完整版）	黄品源
050	海浪	黄品源
076	那么爱你为什么（2004Remix）	黄品源

爱之进行曲



代码	曲名	歌手
016	催眠（超长完整版）	
017	棋子（2004Remix）	
018	香奈儿	
019	但愿人长久	
020	闷（超长完整版）	
088	只爱陌生人	
230	地下铁（超长完整版）	萧亚轩
087	一个人的精彩	萧亚轩
082	一路上有你（2004Rem..	张学友
238	饿狼传说（超长完整版）	张学友
239	吻别（2005Remix）	张学友
240	情书（2004Remix）	张学友

最爱上世纪

代码	曲名	歌手
001	上海滩完整版（原创）	
116	To Be With You（OLYMPUS广告曲）	
117	全世界的爱（TOYOTA花冠歌曲）	
008	My Heart Will Go On（泰坦尼克号）	
121	沧海一声笑（原创）（笑傲江湖）	
120	我就喜欢（全球麦当广告歌）	王力宏
124	暗香（金粉世家主题歌）	沙宝亮
132	两个人的烟火（大城小事主题曲）	
096	Colorful Day（威驰广告歌曲）	朴树
009	动物世界（原创）	
207	东京爱情故事（主题曲）	
206	I believe（完整版）（我的野蛮女友）	

天天测运程

想知道05年您是否“财运横通”么？发送字母V到33557791（移动）93557791（联通）1935576101（网通小灵通）

生日玄机

帮你揭开“生日密码”的神秘面纱...发送短信V生日（如生日为1月1日则发V0101）到335577999（移动）935577999（联通）19355761（网通小灵通）

指间情缘

散发你我的激情一起来放松。众多帅哥美女的你约！！
5元/月
中国移动用户
发MM到33552102

卡通宝贝

美丽可爱的卡通靓妹，至纯CG、电玩辣女，全都慧首期待你，只需轻轻的一按。
中国移动彩信用户
发161804到33552102

彩信图片下载指南： 中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。资费标准：彩信图片 2元/张

明星写真：1619342、1619340、1619341、1619339、161959、161978、161918、1619338、161999、161943、161912、161923

卡通动漫：1619218、1619307、1619117、1619110、1619106、1619116、1619114、1619112、1619199、1619197、1619344、1619207、1619210、161992、161955、161963

经典屏保：1619272、1619355、1619356、1619354、1619353、1619352、1619365、1619367、1619366、1619364、1619362、1619363

手机拨打12590567841 荡漾春心
拨12590567841散发温柔气息的声音马上在耳边响起！一个属于你的私人空间！ 信息费：1元/分钟

手机拨打12590565741 心动涩女郎
躁动生活，不安情绪控制着每一处神经！手机拨打12590565741进入心动涩女郎！将得到灵魂与肉体通透的释然！ 信息费：1元/分钟

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间：2005.5.31。

想更快获取名企职位，还得手机大奖吗？请编辑短信ZCHS发送到335529，参加英泰发起的大学生就业关爱之旅活动！6元/月

下载更多精彩 请登录 www.kongzhong.com 客服电话 E-mail: service@kongzhong.com

左红右蓝



有一阵子，编辑部里的人疯狂玩《暗黑破坏神II》，达到了不分昼夜的程度，我自然也参与其中，我必须说，什么游戏多人一起玩就有很多乐趣，倘若在几个拥有无限狂想天赋的编辑手下，这种乐趣就愈发突出，比如说我们曾经都用帕拉丁，每个人分别升级不同的技能，五个帕拉丁在一起踩环冲锋，场景煞是壮观。

你知道，《暗黑破坏神》这作品影响了一代游戏，单就形式表现而言，被其他游戏借鉴最多的应该就是屏幕下方的两个圆瓶，里面有左红右蓝的液体，左边瓶子里的液体表示当前的生命值、右边瓶子里的液体则表示当前的魔法值。你还应该知道，当其游戏的难度达到一定程度的时候，战斗过程就变得十分刺激，你要一直盯着左右圆瓶，左手还要放在快捷键上，如果哪个瓶子里的液体低到一定程度，就要马上喝药瓶补充，事关角色生死，万万疏忽不得，这么计算下来，心神消耗颇为可观。

但我要说的不是这个，那段时间里，我们几乎把每天的时间都用在玩这个游戏上，结果有一天，当我关上电脑下班开车回家的时候，突然产生了一种幻觉，我隐约看到在我车的前风挡玻璃下方出现了两个圆瓶，左面红瓶、右面蓝瓶。

对于这种现象，我做过一定程度的分析，汽车的前风档玻璃和电脑屏幕有相似之处，都有个固定的外框，框里的东西在动，所以容易让人产生错觉，而如果换成走路的话，就不会有这种感觉出现。我不知道有多少玩过《暗黑破坏神》的人有同类感觉，不过可以肯定的是，我没看到有因为这种感觉而导致车祸的报导，所以如果有人用这个事例说明玩网络游戏会导致车祸，我是不会认账的。

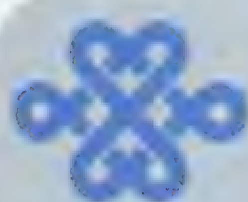
但问题的关键还是在于这两个红蓝瓶，我看到，现在的不少网络游戏都把红瓶和蓝瓶作为屏幕下方必备的两样东西，而且顺序都丝毫不差，就象我上面说的，左红右蓝，乍看上去，倒都是一个模样。我的一个朋友就遇到过这样的事情，有一天他拿到了一个新网络游戏，回家不顾女友就安在电脑上试玩，女友也被他的热情感染，和他一起凑到电脑前看看这新游戏什么模样。结果游戏画面一出来，女友就大怒曰："这不是你以前一直玩的那个游戏么？"吾友大惊，慌忙解释此游戏非彼游戏，女友指着屏幕下方的红瓶蓝瓶报以冷笑："明明是一样的东西，还要骗我。"

我还有一个相熟的游戏策划者，雄心勃勃，要做出优秀的游戏来，后来网络大潮席卷而来，他的理想也就变成了要做出优秀的网络游戏。某日去他那里，看到桌面是他照的一张照片，照片正中是一只毛绒熊，熊的左右是两个玻璃杯，左边盛了红色的液体、右边盛了蓝色的液体，底下写了一行字："我不要做这样的游戏。"这位策划现在仍然在游戏行当里谋生，只不过颠沛流离，早已换了几家公司，经手的几个游戏也基本都有左红右蓝的瓶子，和其他游戏并无太大区别，当然，我相信这绝不是他的主意。不过，他的经历或许可以证明，红瓶和蓝瓶已经紧密地和现下的网络游戏联系在一起，和那些相差无几的职业、法术等毫无创新几成规范却被叫做"游戏设定"的垃圾玩意一样，成为当下中国游戏业想象力匮乏的见证。

King@popsoft.com.cn

完成于左红右蓝





Up新势力 就要你最红

2月全面上市！

年轻沟通全攻略

Up新势力——中国联通特为年轻人量身订做！

一键开启沟通之门，共同分享无穷乐趣。随心所欲的超[illegible]

Up新势力，就要你最红！

欢迎登陆 http://www.Up新势力.com
http://www.Up-power.com

[illegible]



客户服务热线10010 话费查询专线10011
中国联通网址 www.chinaunicom.com.cn

大众奖品区

人人有礼大派送

本期赠品为八佰拜时尚礼品网（www.800buy.com）提供的38元赠券。八佰拜时尚礼品网成立于1999年9月，由归国留学人员创办，并获得多家国内外投资机构的投资。八佰拜本着向年轻时尚的用户提供最经济、最方便的礼品服务的初衷，专注于向用户提供一流的时尚、精美、独特的礼品服务。主要产品有：宝石吊坠、手镯等精美饰品；名牌皮具；欧珀莱、玉兰油等国内外名牌化妆品；zippo火机、瑞士军刀、Swatch手表、野营用品以及民族布艺背包等。赠券以及赠券的详细使用方法请见本期杂志所夹的**读者咨询卡**。



2004年第24期网游周边活动幸运读者名单　问题见2004年第24期170页

10位幸运读者将得到《三国策III》周边产品中的一件：

这些周边产品包括白金纪念包、主题T恤、主题海报和贴纸

江苏　郭东箭	北京　张　宇	江苏　齐　璐
广东　邓志纯	北京　王　静	广西　岑卓伟
湖北　张　祺	湖南　邓　超	广东　蔡卓均
四川　袁　河		





TOP TEN投票幸运读者名单

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

14位幸运读者将获得北京华义提供的石器魔法包各一套

甘肃　侯　轶	安徽　戴丽丽	山东　郑元炜
上海　陈佳杰	云南　李前昆	江西　佘义为
广东　丘伟腾	山西　赵胜博	河南　尹　涛
湖北　李　彬	北京　马克鑫	河北　薛　驰
江苏　徐大千	内蒙古　阿尼斯	



网络：投票地址：http://topten.popsoft.com.cn

10位幸运读者将获得猫扑网（www.mop.com）提供的猫扑纪念钥匙扣各一个

江苏　贺飞翔	河南　张　良	安徽　黄华乐	湖北　罗　艾
湖南　刘　涛	北京　刘　北	广西　梁巍宁	广东　陈键辉
湖南　何成洲	北京　张哲维		



手机投票：查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

5位幸运读者将获得这些礼物中的任一种：

《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

1316232××××	1350351××××
1375719××××	1384880××××
1396720××××	






手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本编辑部不负责补寄。

知识产权纷争又起
——英特尔诉东进侵权

■本刊记者 龙猫

1月20日，英特尔美国总部向深圳中级人民法院递交了起诉状，称深圳东进公司存在侵权行为，要求东进赔偿796万美元（约合6578万元人民币）。在起诉状中，英特尔指控深圳东进公司研发的DN系列语音卡，侵犯了其产品SR5.1.1软件中的“Intel头文件”这一知识产权，并帮助和教唆用户非法取得或违反该文件的许可协议，也对双方产品存在的兼容性问题提出了质疑。

据介绍，“头文件”中包含对硬件函数接口的描述信息，是用C语言进行系统开发时连接应用程序和函数库之间必不可少的组件。厂商为了保证自己新产品和市场上已有产品的兼容性，就必须保持相应函数接口与老产品相一致，这也就表示头文件内容雷同。根据东进公司的陈述，其研发的NADK软件中不包含“Intel头文件”，但在技术层面上，该开发工具也兼容SR5.1.1开发工具包中的应用程序接口，当然也就包括其中的“Intel头文件”。尽管东进方面一再声称“Intel头文件”只是一个用来定义产品的术语、结构等不重要的描述性文件，但无论是否“重要”，要保持产品兼容性就无法绕过这个“Intel头文件”是无法改变的事实。



即将卸任的英特尔CEO贝瑞特是提起此次诉讼的主要人物

东进公司董事长李知江始终对英特尔提起诉讼的目的有所质疑，他认为英特尔的动机不纯。李知江表示，按国际惯例，当事人双方一般先采取协商解决的方式，协商解决不了时，才会诉诸法律，但英特尔却在丝毫未知会东进的情况下直接向法院起诉。而英特尔方面则认为东进公司开发与“Intel头文件”兼容的NADK开发工具包的行为，构成了对“Intel头文件”的侵权。

值得一提的是，去年几乎同一时间，网络设备制造商思科在美国以侵犯知识产权为由将华为公司告上法庭，与英特尔一案十分相似，该案件最后以和解告终。这一次英特尔选择了东进公司总部的所在地深圳提起诉讼，显然是有备而来。东进公司则表示自己有信心赢得诉讼，更将借此机会提升公司名望。虽然东进满怀信心，但此事件仍然耽搁了其上市计划。许多分析机构都表示，即使英特尔胜诉，所获得的赔偿也远达不到其要求的数额。英特尔之所以选择这家中国小厂商开刀，主要是为了起到杀鸡儆猴的作用。据称，原本语音通信业的领导厂商Dialogic被英特尔收购后市场份额远不比从前，而以东进为代表的国内语音通信厂商却凭借低廉的价格取得了不小的市场份额。

目前，深圳市中级法院根据英特尔公司的证据保全申请，已查封并扣押了深圳东进的相关产品及资料，该案将于3月23日正式开庭审理。

半月看点

第三届网博会筹备工作全面启动

继2004年10月第二届中国国际网络文化博览会在北京成功举办后，第三届中国国际网络文化博览会也已提上日程。据悉，第三届网博会已定于2005年10月在北京展览馆举办。本届网博会仍由国家文化部联合其他相关部委主办。基于第二届网博会的成功经验，今年的展会将继续围绕政府的主导思想，全面展示中国网络文化事业发展趋势。第三届网博会将在上届的基础上增加展示面积，并就网络文化产业链相关构成设立专门的主题展示区，期间还将穿插丰富多彩的主题娱乐活动。第三届网博会将在展览范围上更加多元化，在论坛方面更具前瞻性与应用性，在活动方面更强调互动性与新颖性，使网博会成为政府与企业沟通的桥梁、企业之间交流的平台、企业与用户互动的渠道。

2004中国开源软件竞赛成果显著

为了尽快解决开源软件面临的标准不统一、人才和资金缺乏等困难，促进开放源代码项目向易用性、实用性、广泛性应用的转化，中国软件行业协会共创软件分会（共创软件联盟）在科技部高新司以及国家八六三计划软件重大专项专家组、计算机软硬件技术主题专家组的支持下，于去年9月启动并组织了“2004中国开源软件竞赛”。本次竞赛参与院校70多所，科研院所、企业30多家。迄今为止，大赛收到的参赛开源项目近300个，涉及的范围涵盖安全解决方案、文件共享应用、网络管理、科学计算、Linux系统优化、办公软件及应用解决方案、系统管理工具、桌面相关应用、网络服务应用、教育娱乐应用、嵌入式应用系统等众多领域，充分展现了我国开放源代码运动的发展水平。

品牌液晶电脑市场竞争加剧



随着PC整机市场竞争的日益激烈，近一段时间品牌机厂商纷纷推出低价液晶整机，曾表示“低价PC不符合自己宣传策略的”TCL也宣布推出售价5998元的19英寸液晶电脑。目前，联想、长城等国

内PC厂商均有推出售价较低的液晶电脑，乐华则推出售价4999元的19英寸液晶电脑，将国内消费者对品牌液晶电脑的心理价位拉到5000元以下，而国际厂商惠普3999元电脑的推出，更将国内整机市场的竞争局面推向新的高度。如同今年第4期《专栏评述》所言，此次TCL推出6000元价位19英寸液晶电脑，意味着越来越多的品牌机厂商开始瞄准低价PC这块“蛋糕”，希望能在今天几乎已无文章可做的品牌机市场上创造出新的赢利机会。

冲击波病毒变种制作者被判刑

美国当地时间1月29日消息，“冲击波（Blaster）”病毒变种制作者Jeffrey Parson在美国被判处18个月的监禁及接受10个月的社区感化教育。今年19岁的Parson被指控在2003年制作并传播了一个冲击波病毒变种，使全球近5万台计算机受到该变种病毒的感染。据参与“冲击波”病毒调查的有关官员表示，Parson将原始“冲击波”病毒加以改变后形成了一个变种，使得这个变种能重新与被感染的计算机相连接，并向Parson报告感染情况。

微软扩大Windows正版增值计划

微软计划于2005年在全球范围内扩大Windows正版增值计划实施范围，包括中国在内的世界许多国家的Windows正版用户，将享受到一系列新的增值产品和服务。自2005年2月7日起，参加Windows正版增值计划的正版Windows简体中文版用户，将会从下载中心得到额外的软件和增值服务。此外，自2005年下半年起，所有语言版本的Windows用户访问微软下载中心及Windows Update网站时，都将需要加入Windows正版增值计划，并通过验证程序来获取所有下载内容。有关详情请访问微软公司网站www.microsoft.com\china。

投资合作

瑞星15个月积攒150万用户

瑞星公司自2003年9月和互联星空开展合作以来，在15个月的时间内已积攒了150万在线用户。已开展两年的瑞星在线销售业务已超过公司营收的10%。2003年9月，瑞星开始与中国电信互联星空的“宽带盾牌”合作项目正式启动。该合作包括瑞星为互联星空用户提供安全服务，通过互联星空平台销售瑞星在线产品等内容。随后，瑞星推出了专为互联星空用户定制的杀毒软件客户端——“宽带盾牌”，中国电信则通过营业厅推荐、上门安装ADSL等方式加以推广。

前沿技术

曙光4000A计算机跻身世界十强

2005年1月13日，由中国科学院和中国工程院584名院士投票评选的2004年中国和世界十大科技进展新闻的评选结果揭晓。曙光计算机公司开发，基于AMD 64技术皓龙（Opteron）处理器的高性能计算机曙光4000A于当日正式启用。曙光4000A采用了2000多颗皓龙处理器，浮点运算能力达到10万亿次/秒，此成绩使该高性能计算机进入世界十强行列。台式电脑方面，微软专门为AMD 64技术开发的Windows XP Professional X64 Edition的Beta版也已供用户免费下载。据称该操作系统的正式版将在2005年上半年发布，届时使用AMD 64技术的个人用户将使自己的AMD 64处理器性能得到更大的发挥。

上市信息

戴尔Insprion 6000

2005年1月20日，戴尔公司宣布推出Inspiron 6000笔记本电脑。它采用英特尔最新Sonoma核心迅驰移动技术，配备15.4英寸加宽显示屏，支持关机音乐播放功能。扩展接口包括一个IEEE 1394端口及一个SD卡插槽，以使用户在笔记本电脑与各类电子设备，如数码相机，便携式音乐及媒体播放器以及戴



新18号文替代政策基本制订完毕

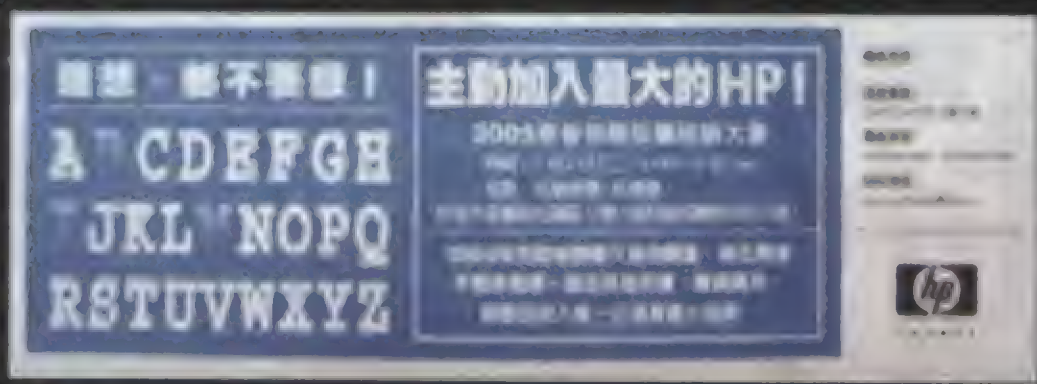
■本刊记者 司马平安

2004年7月14日中美签署《关于芯片增值税问题的谅解备忘录》，中国决定对18号文件（《鼓励软件产业和芯片产业发展的若干政策》国办发-18号）进行微调，并于2005年4月1日起正式实施。在备忘录中，中美双方争议主要集中在18号文的第41条和48条，即增值税退税政策，亦即“即征即退”的规定：国内设计，国外加工再进口的集成电路产品增值税退税政策。

目前，18号文起草领导小组组长，中国电子信息产业发展研究院高级顾问杨学明告诉记者，“目前，18号文的替代政策已经基本上制订完毕，就差一些细节等待完善。”他同时表示，“这两条在新18号文中已经彻底砍掉，新18号文的原则是：国家对芯片产业的支持力度不减。”

随后记者了解到，“‘即征即退’的取代政策是以国家出资的形式建立一定数额的‘创投基金’。”而这笔“创投基金”将在10亿元人民币左右。杨学明表示，“创投基金的数额将根据芯片企业纳税总额按一定比例有所调整，每年的数额都不一样，但肯定会满足企业的需要。”其他方面，国家将在所得税上放宽限度，从原来的“两免三减半（两年免税四年收一半税）”变为“五免五减半”甚至“十年全免”，还有就是在企业新投资项目的贷款上给1%的贴息优惠。

总而言之，新18号文确立了当前加速我国半导体芯片产业发展的重点应当是：大力发展芯片设计业；扩大芯片制造，封装与测试生产能力，不断提高加工技术水平；重视新型半导体器件的发展以及加速发展半导体支撑业。



连想，都不要想

本刊记者 司马平安

联想收购IBM PC事业部是赔是赚，究竟这一事件能给联想带来多大的品牌价值？这些问题，至今无人能给出确切的答案。不过它的竞争对手却不停地在为联想这个品牌贡献着自己的力量。

近一段时间，中国台湾省的《经济日报》、《民生报》、《工商时报》上都出现了惠普举办"2005年惠普无限版图经销大会"的近半个版面的广告，其中的广告语承前启后，继之前的"把IBM变不见了"变成了今天的"连想（联想），都不要想"的新词。这样直面的广告与当年統一方便面所做的"师傅（康师傅）经多年都做不出这一碗统一红烧牛肉面。"异曲同工。而大部分人在看到这种针锋相对的广告后也不过是莞尔一笑。不过广告有广告的力量，惠普此次愿意免费为联想打品牌广告的行为，恰恰表现了它"挖联想墙脚、拔IBM羊毛"的决心。

中国台湾省惠普科技董事长何薇玲直接向媒体表明，欢迎中国台湾省的IBM员工到惠普来上班。同时何薇玲还趁IBM个人电脑被联想收购之际，率公司高层主管亲自主持台湾区经销商会议，主打经销策略就是"要把IBM变不见，联想连想都不必想"，吸引200家经销商报名。显而易见，人才与营销渠道这两个决定着联想购买IBM是否成功的关键要素，在惠普看来也正是显示自身实力与规模的又一良机。

联想能否保住那花了12.5亿美元、背着5亿美元资产负债的IBM PC事业部？本刊将对此持续关注。

尔Axim X50v等多媒体增强型掌上电脑之间传输数字内容。提供英特尔赛扬M及奔腾M处理器供用户选择，以满足各类多媒体及办公软件对功耗及性能的不同需求。其外形采用白色与银色相搭配，并备有紫色樱桃、碳黑纤维、蓝色地中海及乌黑金刚等4款颜色的机壳，用户可根据自己喜好定制产品外观。**市场参考价：10 699元人民币起（配备英特尔915GM芯片组及集成英特尔GraphicsMedia Accelerator 900图形加速器）。**

NVIDIA nForce MCP

2005年1月26日，NVIDIA公司宣布推出NVIDIA nForce专业媒体通信处理器（MCP），适用于刀片服务器、计算中心、计算机辅助设计（CAD）、数字内容制作（DCC）和可视化处理平台等系统。该MCP是首款也是唯一一款可支持PCI-Express的解决方案，包括基于客户端的集成式安全特性、TCP/IP卸载、容错存储设计和针对NVIDIA Quadro工作站图形处理解决方案而优化的特性（包括多显示屏技术和SLI系统）。

迪兰恒进镭姬杀手X700

迪兰恒进镭姬杀手X700显卡近日上市。该显卡采用全新的PCI-Express接口，与其上一代采用AGP接口、2.1GB/s数据传输带宽的产品相比，其单向4GB/s、双向8GB/s传输速度可保证发挥更加高效的性能。其核心带有8条像素流水线和6组顶点处理引擎，支持SmartShader 2.0和SmoothVision 2.1等特效，并对DirectX 9提供了完整的支持；板载128MB/128bit显存，核心显存频率为400MHz。

微软光学精巧套装500

近日，微软宣布推出光学精巧套装500。该套装键盘Wired Keyboard 500具有防水和中文键帽等设计，热键增加到10个，并引入了多媒体中心和Windows热键系统。除一键上网和访问电子邮件功能，用户在键盘上按一键即可实现启动媒体播放器、播放/暂停、增大音量、减小音量、静音等常见的多媒体操控。套装鼠标为光学灵动鲨，采用左右对称设计，左右手用户使用都感舒适。光学精巧套装用户可享受微软3年质保服务。**市场参考价：199元。**

新东方推出新词汇课程

新东方教育在线于2月1日正式推出新的词汇课程。教师将结合文化背景、历史由来等词汇的周边因素进行生动趣味教学，并利用艾宾浩斯记忆曲线等成熟理论来掌握授课进程。此外，教学课件采取大量Flash增加学习的趣味性，学习者之间还可利用在线同学查询、即时信息聊天等进行相互之间的学习交流。为了让学习者在记忆词汇过程中避免懈怠情绪，教师将根据学习者的进度设计词汇小测试，从而随时检验学习效果，让学习者了解自己的水平，激发其学习动力。

金士顿推出新款存储卡

金士顿科技公司于近日宣布隆重推出两款最新数码存储设备，以满足成长中的移动电话和移动数码设备的市场需求：Reduced-Size MultiMediaCard（RS-MMC）卡和mini Secure Digital（miniSD）卡，同时进一步强化了金士顿产品线的综合性和完整性。这两款存储卡将与未来研发中的移动电话和数码设备配合使用。



精英915-M5主板上市

日前，精英推出一款采用Intel 915GV芯片组的915-M5主板，支持LGA775 Pentium 4或Celeron D处理器、双通道DDR400/333内存。主板集成Intel Graphic Media Accelerator 900图形媒体加速器，拥有4条渲染管线，核心频率高达333MHz；支持DirectX 9.0，硬件支持Pixel Shader 2.0。还提供了4条DDR DIMM，最大支持4G的扩充容量；集成Realtek RTL8100C 10/100M自适应网卡，适用于多种网络



环境。**市场参考价：1100元。**

艾尔莎影雷者660GT

近日，艾尔莎科技股份有限公司推出艾尔莎影雷者660GT凤凰号。该卡基于NVIDIA GeForce 6600 GT显示核心，核心频率为550MHz，显存频率为1120MHz；搭载128MB 128bit带宽显存。采用Zalman（思民）VF700散热风扇。该风扇采用两侧不均匀分布的KT散热片技术制造，呈鱼翅状，可使显示芯片得到最大限度的“照顾”，从而为超频提供良好的保证。

联想奥运金标笔记本

2005年1月，联想推出“奥运金标”笔记本——天逸Y200。所谓奥运金标笔记本，即在笔记本的左上角有一个联想与奥运五环组合的金牌标识。天逸Y200采用13.1英寸宽屏幕设计，整机重量在2kg以内，电池续航时间最长约为4小时，比较适合旅行使用。此外，该机还可关联联想“任意通”应用。除天逸Y200外，带有奥运金标的笔记本电脑还有配备旋转屏幕的昭阳S620。这款产品是2004年雅典奥运会央视直播的专用笔记本，获得了CCTV年度创新设计奖。

七彩虹推出K8 PCI-E主板

七彩虹近日推出基于VIA K8T890+VT8237R芯片组的“飞龙勇士C.K8T890 MAX”主板。该主板支持Socket 939的Athlon 64处理器、1GHz HyperTransport总线、双通道DDR400内存、PCI-Express ×16图形总线接口、4条X1 PCI Expreess接口；提供2个Serial ATA硬盘接口，支持Raid 0、1，并提供2个ATA 133接口。另外，MAX豪华版的K8T890主板还板载多个芯片，额外提供2个SATA接口，支持Raid 0+1，支持8声道硬声卡和千兆网卡。**市场参考价：1899元（豪华版）。**

柯尼卡美能达相片激光打印机

近日，柯尼卡美能达宣布推出全球第一款支持PictBridge功能的彩色激光打印机magicolor 2430DL。该打印机能与数码相机直连打印，并支持网络打印功能。与其他的彩色激光打印机不同，在该机前部，多配置了一个专门支持PictBridge功能的USB接口，而且其低廉的打印成本也是传统喷墨照片打印机所不能比拟的。

华硕SONOMA笔记本电脑上市

华硕电脑近日推出4款采用SONOMA移动平台的笔记本电脑并在北京整体亮相，被称为华硕笔记本电脑的SONOMA“四剑客”。华硕V6V是轻薄型15英寸屏幕笔记本；W5A是内置130万像素摄像头的12英寸宽屏笔记本，配有内置无线鼠标接收器，重约1.6公斤；M5A是轻薄型12英寸内置光驱笔记本，内建COMBO，厚度2.3厘米，重约1.55公斤；M6A则是一款15.4英寸的宽屏笔记本，重量2.6公斤。

优派G76f+SB显示器上市

近日，优派宣布在全国上市一款“真彩珑”G76f+SB显示器。该产品是采用钻石珑M2显像管和优派“真彩基因”技术制造的第一款“真彩珑”显示器新品，在分辨率、带宽和频率等多个技术点上都有较大幅度的提升。水平扫描频率为97kHz，带宽为260MHz，最大分辨率达2048×1536，并通过了TCO'03的环保认证。

Tt再次举办LANParty活动

近日，散热器及周边厂商Thermaltake（Tt）分别在上海、深圳两地举办了LANParty活动。这是Thermaltake公司继2004年10月在北京举办国内首次LANParty活动之后的又一次活动。上海活动以“My DIY亮丽人生”为主题；深圳活动则是2004年的最后一场“极速体验派对”，玩家来自广东、广西及香港等地区。

新春促销

升技新春有礼

从即日起，买升技AV8或KV8 PRO主板加25元，即可获赠超级游戏玩家鼠标垫一个。升技AV8主板采用K8T800 Pro+VT8237芯片组，支持AMD K8 Athlon 64/64FX Socket 939处理器；提供了对PATA 133和SATA 150硬盘接口及多种SATA Raid模式的支持，并带有6声道音频输出和千兆网接口。KV8 PRO支持754针Athlon 64处理器和DDR400内存，带有8个USB 2.0、4个IDE、2个SATA及千兆网接口。**市场参考价：AV8/699元，KV8 PRO/799元。**

XFX（讯景）显卡降价促销

近日，XFX（讯景）下调了两款AGP显卡的价格，GeForce 6800 Ultra显卡由原价4999元降为4666元，GeForce 6800 GT则由原价3999元降为3666元。两款降价产品依然享有XFX（讯景）一年免费换新的售后服务。

威刚“情人碟”促销



近日，威刚科技推出“情人碟”闪盘促销活动。即日起在上海、济南、青岛、宁波、温州、贵阳六大城市购买威刚“情人碟”闪盘的消费者，均可获得情人节礼物一份。“情人碟”使用USB 2.0接口，采用防水橡胶材质和无缝一体的设计，具有在水深1米30分钟的防水性能、280g的负重能力及1000G的抗震能力。佩戴在身上时，基本不必担心外力的震动和挤压给闪盘带来损坏。**市场参考价：128MB/188元。**

美齐17英寸液晶1999元

近日，显示器厂商美齐在北京发起名为“美齐鸡年报晓1999元买17”液晶”的促销活动。即日起，消费者以1999元的特惠价格，就可购买原价为2299元的美齐17”液晶JT178WP。JT178WP采用“美齐二代”液晶技术及无铅、无镉和无汞材料制造，外观为亚光的银白色，窄边框设计；屏幕响应速度为16毫秒，面板亮度可达300nits，对比度为450：1，并具备170/170度的超广视角（S-PVA）技术。

这两周来的IT职位排行榜相比之两周前，变化并不大。软件工程师依然是需求最大的职场人才，而如果真能达到6500元的收入，恐怕还需要有数年的工作经验。

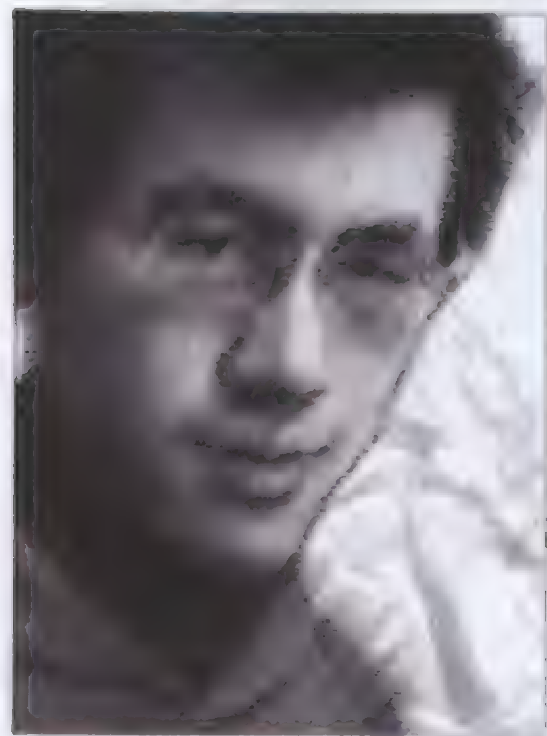
IT职位人气指数TOP TEN

2005年2月1日～2005年2月15日

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	软件工程师	1100	6500元
2	销售人员	889	4500元
3	文员	700	3000元
4	网络管理（应届毕业生）	721	2000元
5	[illegible]	678	3000元
6	销售经理	620	4500元
7	C++开发工程师	555	5000元
8	WEB开发工程师	430	5000元
9	高级技术支持	301	5000元
10	嵌入式软件工程师	280	4500元

感谢中华英才网提供数据。

www.chinahr.com



IT圈的狮王争霸

■本刊记者 龙猫

作为一个富有创造力的行业，IT圈里向来不缺吸引眼球的事件。从2005年初到现在，像“联想收购IBM PC部门”这样比较惊世骇俗的事件虽然还不曾再见，但小打小闹却时刻不断，其中更不乏一些讲来可笑，听来荒诞的事儿。

就在昨天，我刚刚重温了香港电影经典之作《黄飞鸿之狮王争霸》。影片中，众武馆为了争夺进军“狮王大会”的名额，不惜明枪暗箭，大打出手。面对这一情景，黄飞鸿一句“一场赛狮，就让你们丑态百出了”不禁让我感触良多——似乎没有比这句话更适合形容这一阵子IT圈里荒诞事儿的词语了。

Alexa引发的中国网站排名闹剧就不用多说了，这件让中国网民痛心的事儿真是不看不知道，一看吓一跳。即使网民们对现实的残酷性作了再好的心理准备，也难以接受原本在自己心目中高大伟岸、玉树临风的“知名网站”被区区一个Alexa排名折腾得丑态百出。这能怪谁？怪Alexa太不会照顾中国网民情绪，不给中国网站面子，说不玩就不玩了；还是怪这些网站当初不该玩得太过火，不顾后果地把自己的流量统计线形图搞上天，然后又结结实实地摔下来，差点没把自己搞废了？不管怎样，这一次中国互联网界算是集体领了个教训。当然，有没有人会真正把这个教训当回事就另当别论了。此次事件具体内容请见本期《网络时代》栏目详细报道。

网站总是IT圈里引发话题的焦点，好不容易Alexa折腾得差不多了，沉寂已久的8848又突然开始四处放电。2005年1月21日，8848声称公司网站遭到分布式拒绝服务攻击（DDOS），并列举一系列证据证明该攻击来自百度，随后将此事上报公安机关。百度方面立刻回应，称此事乃8848使的苦肉计，旨在恶意中伤百度。之后便有相关人士调查了8848在公安局的立案资料，认为其内容漏洞百出，动机十分可疑。随后更有好事者重提当年8848“卷款潜逃”的不光彩历史，认定8848有“人品问题”，此次事件肯定是其为了打击对手而无事生非。事件发展随后便出现了逆转，百度和中国搜索两家公司分别以“侵权”罪名将8848告上法庭。原来8848开发了一个名为“搜索助手（MY SEARCH）”的IE插件，其功能与3721、百度和Google搜索条相比有过之而无不及。只要安装了搜索助手，再使用任何搜索引擎时，就会发现搜索结果页面出现8848插入的图片、广告和其他搜索引擎链接等内容。IE导航栏向来是各路搜索引擎厂商必争之地，岂容8848搅局，于是此事件再次沦为厂商争夺利益的导火线。明眼人一眼就能看出来，敢情从最开始大家就都是有组织、有目的而来的，只是后来事情玩大了露了马脚，一个不小心就成了中国互联网界的又一桩经典笑谈。



荒诞事儿并非网络界专有，所谓“有IT的地方就有荒诞”，在硬件领域同样可以享受到荒诞的阳光的照耀。

苹果公司推出低价Mac mini和iPod shuffle令整个IT圈不小地吃了一惊，继而很快出现了许多批评的声音，其中多数批评针对售价约99美元的iPod Shuffle而来。如果说创新公司CEO沈望傅发表“iPod shuffle绝对是一款退化产品，整个行业都会嘲笑这款产品，它甚至比最差的播放器还要差，即使市场上低档货色也提供显示屏和收音机功能，它完全退化到1998年第一代MP3随身听的水平，iPod shuffle 最多值 500 元。”这样的言论是出于商业竞争目的而情有可原，那么网络上无数不明来头的人对这款“低价苹果播放器”的指责便显得有些莫名其妙了。除批评iPod shuffle“不带液晶屏”、“不带收音机”、“像录音笔”外，还有不少人言之凿凿地批判它的音质如何低劣，所采用的芯片如何落后。然而可疑的是，这些言论在这东西刚刚发布，还没正式上市的时候就已经漫天飞舞，不知这些“知情人士”是如何知道它芯片落后，音质低劣的？即使苹果公布了这款播放器采用的芯片型号，“知情人士”们又如何体会到一款没上市产品的低劣音质呢？后来才知道，原来苹果在国内发布iPod shuffle时怠慢了不少媒体，又在广告业务上对它们爱理不理，才招来这些意想不到的“溢美之词”。虽然没从苹果身上拿到好处的确令人同情，但这样没凭没据地胡搞怎么都给人缺少专业精神的感觉，而且难免让人觉得这些“知情人士”的意图过于明显。

其实，IT圈里真正闲来无事惹是生非的人或厂商实在不多，因为多数人都在忙他们的正经事——赚钱。任何看似荒诞的事情背后或多或少都有些不可告人的秘密，而这些不可告人秘密的背后还不都是一个“钱”字。无论Alexa排名事件、8848遭受攻击还是iPod shuffle被指责，所有事件过程中大多反映出这样的规律：事件发生——“知情人士”爆出“内幕”（Alexa事件、8848事件和iPod shuffle事件）——发现更惊人“内幕”（Alexa事件和8848事件）——各种三教九流的不明人士跳出来相互谩骂、混淆视听，让局外人无法分辨事实真相（Alexa事件、8848事件和iPod shuffle事件）——事件不了了之（Alexa事件、8848事件和iPod shuffle事件）。写到这里，我又想起黄飞鸿的那句话，突然感到十分可笑。一部20世纪90年代的老电影，一个略带迂腐的清朝武夫，竟精辟解释了今天发生在我们眼前的一系列“荒诞事儿”。是这部电影真的具有高远得可怕的前瞻性，还是这么多年来，我们的IT圈压根就没有进步？



Sonoma正式登场——新一代迅驰移动计算平台评测

■晶合实验室 小虫

2005年1月19日，在跳票一年多之后，Intel发布了代号为“Sonoma”的新一代迅驰移动计算技术。Sonoma一度被传为“迅驰二代”或其他新的品牌名称，但从正式发布的情况看，它仍沿用了“迅驰”的商标。我们认为其中有两重因素。

1.迅驰是Intel在移动领域第一个成功的整合品牌，为此投入了巨大的宣传费用，市场占有率和用户接受度都达到空前高度，在这种情况下，重塑一个品牌的代价太大。

2.Sonoma仍然是处理器、芯片组、无线网络模块的组合，虽然在架构上有改进，但整体结构并无实质性变化，因此Sonoma没有成为新的移动品牌，而是作为“迅驰”平台高端产品出现。



新迅驰logo的下半部分颜色发生了明显变化，右为以前的迅驰logo

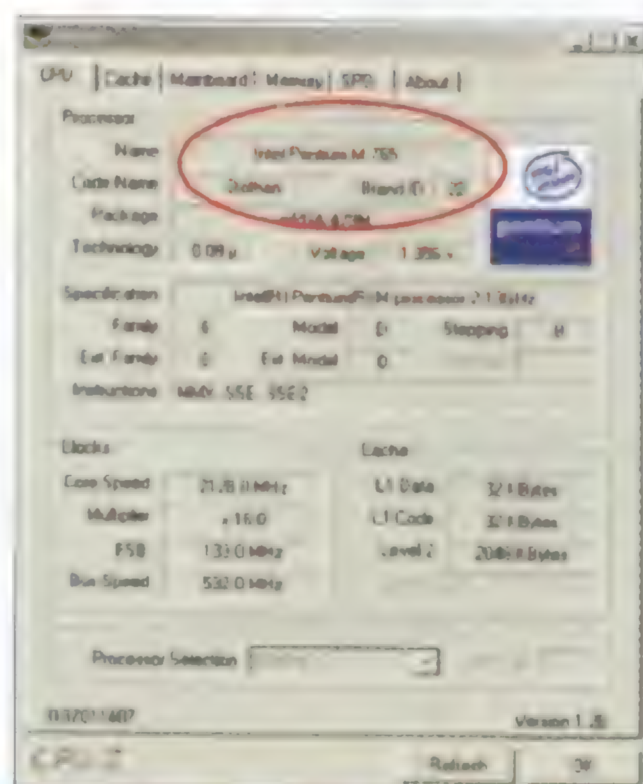
Sonoma套件中的处理器Dothan（中文名“毒针”）并不新鲜，采用该处理器的笔记本早在2004年7月初即低调上市，但Sonoma平台的Dothan与先前版本略有区别。新版Dothan处理器依旧采用90纳米工艺，拥有2MB二级缓存，外频从100MHz提升到133MHz，这样FSB（前端总线）从400MHz跃升到533MHz，处理器带宽提升了1/3。新Dothan的编号后缀为“Pentium M 7X0”，包括1.6～2.13GHz共5款，以Dothan 2.13GHz为例，其编号是Pentium M 770。



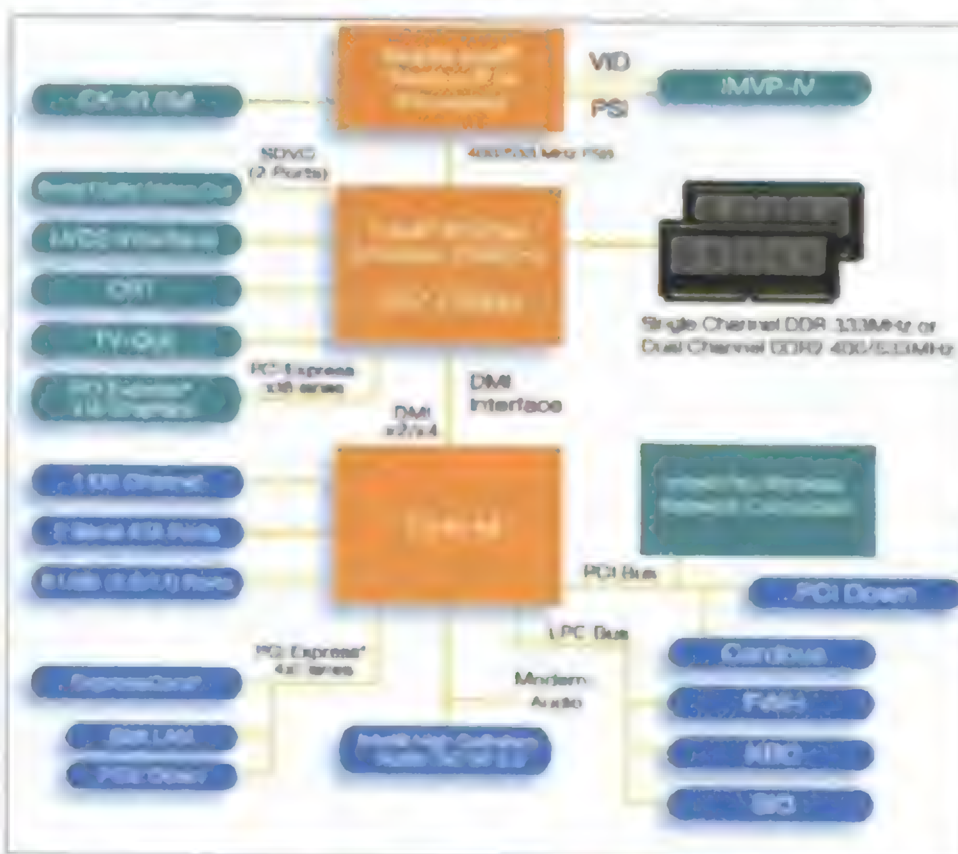
Sonoma套件效果图

代号为Alviso的芯片组是Sonoma的核心，包括Intel 915GM/GMS/PMGML四款北桥和ICH6-M南桥。i915M系列北桥是首款基于PCI-E架构的移动芯片组，核心尺寸37.5mm×40mm，采用Micro-FCBGA封装，支持400/533MHz FSB的Pentium M处理器、单通道DDR333或双通道DDR2-533内存、PCI-E X16显卡接口；ICH6-M南桥核心尺寸31mm×31mm，采用609pin mBGA封装，支持8个USB2.0接口、1个并行ATA、2个串行ATA、4个PCI-E X1接口及HD Audio音效；南北桥之间采用直接介质接口（DMI，Direct Media Interface）连接，带宽2GB/s。

Alviso的大部分技术细节跟我们之前的报道（本刊2004年19期“新品初评”）吻合，有所出入的地方是处理器仍采用mPGA-479M接口，这说明Dothan的发热量和供电还不是大问题，还可顺便保持CPU接口的兼容性。另外，新Dothan并未采用双逻辑处理器设计，CPU总线带宽也较小，这些都跟台式PC的情况不同。由于南北桥总线连接带宽提升，Alviso引入了千兆以太网，无线网络则采用Intel PRO/无线2915ABG或2200BG无线局域网组件，均可支持802.11G规格。



最新版的CPU-Z软件还不能正确识别新Dothan，2.13GHz的Pentium M 770认成了Pentium M 765



i915GM芯片组架构图

我们知道，PC中引入PCI-E总线主要为了解决显卡和总线传输带宽的瓶颈问题。相对于台式PC来说，更侧重移动性的笔记本电脑在游戏性能方面的需求并不那么迫切。而要发挥Sonoma的威力，需要配备总线更大主频更高的处理器、架构更先进的显卡、转速更高缓存更大的硬盘、容量更大带宽更高的DDR2内存……这些都直接导致目前Sonoma在成本上大大高于第一代迅驰。虽然其性能有明显提升，但在移动性方面则会有一定损失。另外，在使用双通道DDR2-533时，Sonoma系统的内存带宽是处理器带宽的2倍，有较大的浪费，好在Pentium M处理器的执行效能较理想。

经过近2年的大力推广，第一代迅驰正处在黄金时期，是市场接受度最高的高性价比产品。相对来说，Sonoma在移动平台的超前性上要大大超过PC，周边设备的普及和市场接受的周期将会更长。

（样机评测见右页）

笔记本中的“法拉利”——华硕V6V

厂商：华硕电脑（ASUS） **上市**：2005年2月 **售价**：24888元
附件：驱动光盘、电源线、AC电源适配器、其余不详（样机）
推荐：终极移动办公用户 **咨询电话**：010-65542784

虽然Intel在北京举办的Sonoma发布会只有少数笔记本厂商到场响应，但笔记本大厂是不肯放过这个树立高端品牌形象的机会的。华硕便与Intel同步推出了4款基于Sonoma的笔记本产品：V6V、W5A、M6A和M5A，率先刮起了Sonoma的高端旋风。今天，我们就来抢先感受一下华硕V6V的魅力！

V6V采用华硕惯用的深灰色外壳，上下均有银色镶边，其尺寸为331mm×272mm×25.4～30mm，重2.58kg（实测），是一款准轻薄型15英寸大屏（分辨率1400×1050）笔记本电脑。V6V采用手工打磨的铝合金拉丝材料，做工精良，手感非常好；它的造型方正、线条简洁，沉稳中透出尊贵



电池

气息。V6V将电池安排在液晶屏下方，笔记本的前后侧面没有任何接口：左侧有安全锁孔、D-Sub输出、IEEE 1394、红外线、PCMCIA、DVD刻录机；右侧安排了电源接口、RJ45网卡接口、4个USB 2.0接口、RJ11电话线接口、耳机及麦克风接口、SM/SD/MS三合一读卡器。

得益于新架构，V6V在配置方面一举超过了我们在上期杂志中介绍的东芝旗舰产品QosmioG10，成为目前配置最高的笔记本电脑。V6V采用Pentium M 770处理器（主频2.13GHz）、i915PM+ICH6-M芯片组、ATI Mobility RADEON X600显卡（核心/显存频率为405/500MHz）、英飞凌DDR2-533 512MB×2内存、日立80GB笔记本硬盘（5400r/m、8MB缓存）、松下UJ-812 DVD-RAM光驱，并内置IntelPRO/无线2200BG网卡和Marvell Yukon千兆以太网卡。

由于送测的工程样机未预装操作系统，我们在英文Windows XP SP1下测试，安装所有设备驱动并最优化系统性能。CC Winstone 2004得分28.5、Business Winstone 2004得分26.9；3DMark03 V350得分3045；SiSoft2005整数内存带宽2931MB/s、浮点内存带宽2944MB/s、磁盘性能32MB/s。我们将V6V的部分测试成绩与最近本刊测试的几款高端笔记本进行了对比：

测试软件	项目	华硕V6V	华硕W1N	东芝QosmioG10
PCMark04 v1.20	PCMark Score	4190	3102	3557
	CPU得分	4130	3009	3505
	内存得分	3536	2440	2870
	图形得分	2402	1944	2471
	硬盘得分	3201	2782	3313
3DMark2001 SE Build 330	1024X768/32bit	11627	9116	12132
BatteryMark 4.0.1	电池寿命（最高性能模式）	1小时47分	3小时40分	1小时37分

得益于新的架构和高配置，V6V在整体性能及内存带宽要大大超过以往的旗舰笔记本产品，在办公性能上它达到了高端PC的水平（我们在P4EE 3.46GHz+D925XECV2平台上测试Business Winstone 2004得分为29.3）。V6V的效能之高不仅体现在测试数据上，连日常操作中都可感受到系统响应速度比以前的笔记本产品有所提升。电池寿命方面，尽管最高性能下只有一个多小时，但在BIOS里启用SpeedStep（自动）、电源管理使用Power4 Gear（游戏模式）后，V6V的电池寿命可达到2小时44分钟，其中SpeedStep的贡献最大。



我们认为，V6V所采用的Sonoma硬件架构在未来2年甚至更长时间内都不会落伍。作为首批基于Sonoma的笔记本产品，华硕V6V拥有超级豪华的配置、精湛的做工和出色的造型，代表着目前桌面移动平台的最高性能，可轻松胜任大多数PC工作，成为家庭、办公用户的终极选择。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

试探高端
——捷波智尊Odin P5A8G主板

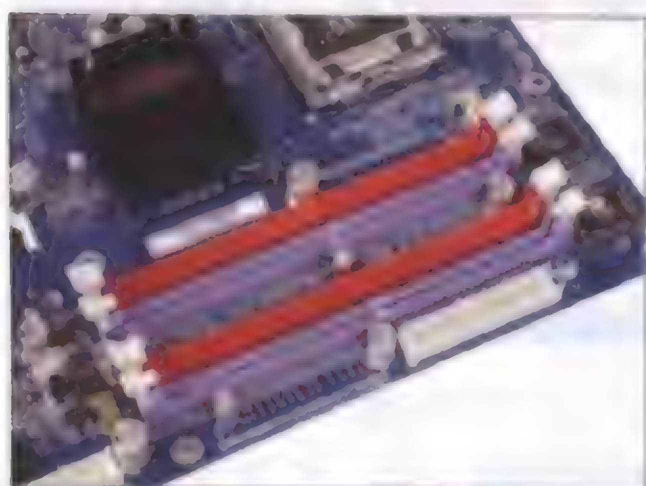
■晶合实验室 魔之左手



厂商： 捷锐资讯（Jetway）
上市： 2005年1月　**售价：** 1290元
附件： 驱动工具光盘、说明书、音频扩展面板
推荐： 高端DIY用户
咨询电话： 800-810-0195

高端市场的丰厚利润吸引着所有厂商，尽管捷波主板在市场中一直以较高性价比的定位出现，但这次也结合自己的技术和较高端的Intel 915P芯片组，推出了智尊Odin P5A8G主板。

从名称可看出，智尊Odin系列是面向高端市场的产品，而本次捷波送测的智尊Odin P5A8G更为用户提供了标志着其豪华出身的铁盒包装。它采用Intel 915P+ICH6芯片组，板上提供了184 Pin和240 Pin DIMM插槽各2个，分别可支持总容量2GB的DDR400或DDR-2 533内存；板载1个PCI-E X16插槽，两个PCI-Express X1插槽及3个PCI插槽。


可支持DDR和DDR-2

智尊Odin P5A8G采用Realtek ALC880 CODEC，提供了7.1声道及SPDIF输出，并集成了RealTek RT8100C 10MB/100MB网卡；它通过集成的SiS180 RAID芯片，提供了2个额外的SATA 150（支持RAID 0/1/0+1）和1个ATA133接口，使板上SATA接口达到了6个。主板提供了4个USB接口，2个USB和音频扩展针脚，还附带了包括光纤输出/输出接口在内的扩展面板。智尊Odin P5A8G的CPU供电部分采用了三路设计，且在处理器附近使用了较为安全的固态电容（CPAE Capacitors），它不会出现和普通电解电容一样的爆浆问题。


固态电容体积较小，不会影响CPU风扇的安装，其顶端没有预留应力槽，因为内部没有液体，不存在鼓胀的问题


扩展面板

智尊Odin P5A8G还提供了非常实用的智能涡轮增压（Intelli-turbo）、恢复精灵II（Magic Recover II）等技术。智能涡轮增压可根据CPU占用率自动调整频率，据称性能提升幅度最高可达20%，而恢复精灵II可实现对单个分区数据的备份保护，操作方便。这款主板同时还支持捷波的“MagicTwin”功能，只要安装一个特殊的插卡便可成为一拖二系统。

测试平台采用P4 560（3.6GHz Prescott）、ATI RADEON X700显卡、DDR-2 533内存 512MB×2、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序为Intel 芯片组驱动6.0.1.1002和ATI催化剂驱动4.12版。

测试成绩表

测试项目	项目	成绩
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4525
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	4536
Business Winstone 2004		22.2
Content Creation Winstone 2004		32
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	39
视频压缩时间	Divx 5.05+FlaskMpeg 0.7.8.39（秒）	86
MP3压缩时间	Lame 3.97（秒）	32
3DMark03 V350	1024X768/32bit	6597
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	81.7
	High Quality 1024X768	48.8





作为捷波的高端产品，智尊Odin P5A8G提供的功能及性能都相当出色，但软硬件功能的独创性和主板做工等方面还有提升空间。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆

千元显卡新军——技嘉GV-RX70128D

■晶合实验室 魔之左手

厂商：技嘉科技（GIGABYTE）
上市：2005年1月 **售价**：1299元
附件：驱动光盘、说明书、S-VIDEO转接器
推荐：新装机的中级玩家
咨询电话：010-62102838

作为针对主流PCI-E的显卡，ATI RV410核心（RADEON X700系列）的表现很出色，例如我们曾测试过的RADEON X700 Pro，其性能（特别在新游戏引擎中的速度）已能与上一代的高端产品一较高下。但X700 Pro目前价格仍然偏高，而X700标准版与前者的规格差距并不大，核心频率仅比后者低25MHz，其价格定位直指以性价比取胜的游戏显卡——某些品牌的RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900 XT。技嘉GV-RX70128D便是一款采用RADEON X700芯片的显卡。

X700系列规格对比表

型号	RADEON X700 XT	X700 Pro	X700
默认核心频率（MHz）	475	425	400
默认显存频率（MHz）	1050	860	700
国外价格（美元）	249/199 (256/128MB)	199 (256MB)	149 (128MB)

RADEON X700芯片采用0.11μm工艺制造，包含1.2亿个晶体管，拥有8个像素渲染管道和6个顶点着色单元，可提供3200MTexels/s的渲染速度；它支持128bit显存位宽，外部显存带宽（700MHz DDR显存）为11.2GB/s。

技嘉GV-RX70128D采用PCI-E X16接口，显卡上没有散热风扇，而使用了大型双面热管式散热器和特别的核心背面散热片；散热系统中采用红色和金黄的散热片，加上正面散热片上的火焰图形，整个显卡看上去动感十足（图1）。显卡正面安装4颗Hynix 2.8ns DDR显存，总容量128MB，位宽128bit；它的核心/显存频率为400/700MHz，在超频测试中，其核心频率仅能稳定提升25MHz，而标称2.8ns（714MHz）且没有辅助散热措施的显存却可稳定运行在900MHz，这时这款显卡的频率已达到甚至超过了标准RADEON X700 Pro的水平。GV-RX70128D提供了VGA和DVI、S-VIDEO输出接口。

图1

测试采用P4 560处理器（3.6GHz）、升技AG8主板、Kingmax 256MB DDR400内存×2、WD1200JB硬盘；操作系统为Windows XP英文专业版+SP1，安装Intel主板驱动6.01.1002，ATI催化剂公版驱动4.12版。

技嘉GV-RX70128D提供了相当出色的3D性能，在基于Direct3D的UT2003和Half-life2等游戏中表现尤其突出；但DOOM3运行速度相对较低，说明Open GL性能仍非其强项；同时，它在高分辨率下和开启全屏抗锯齿时的性能下降较大，说明显存带宽仍然是其性能瓶颈。

测试成绩表

核心/显存频率（MHz）	400/700	400/700	超频425/900
项目	no FSAA, no AF	4XFSAA +4XAF	no FSAA, no AF
3DMark2001 SE Bulid 330得分			
1600X1200	11455	6720	N/A
3DMark03 Bulid 350得分			
1024X768	6567	3779	7620
1280X1024	4750	2237	N/A
1600X1200	3372	N/A	N/A
3DMark 05 V110得分			
1024X768	2362	931	2619
1280X1024	1695	N/A	N/A
1600X1200	1174	N/A	N/A
Half-life2 Canals场景，fps			
1024X768	87.20	36.68	97.56
1280X1024	59.15	28.25	N/A
1600X1200	40.45	21.20	N/A
DOOM3 demo1，fps			
1024X768	48.6	18.7	56.9
1280X1024	32.3	11.3	N/A
UT2003 Flyby-citadel，fps			
1024X768	162.4	106.2	174.2
1280X1024	123.6	77.3	N/A
1600X1200	91.8	58.3	N/A

即使在超频状态下，技嘉GV-RX70128D的散热片温度也不很高，这主要是因为0.11μm工艺的低发热量，也说明其无风扇散热系统的散热能力非常出色。作为中端PCI-E显卡的代表，GV-RX70128D的性价比相当不错，是准备转向PCI-E系统的中级玩家很好的选择，而其热管散热系统提供的静音效果更会吸引那些对噪声非常敏感的用户。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

3D效能的领先者

全球独创双 6600GT芯片显示卡 + K8NXP-SLI 8 SIGMA主板

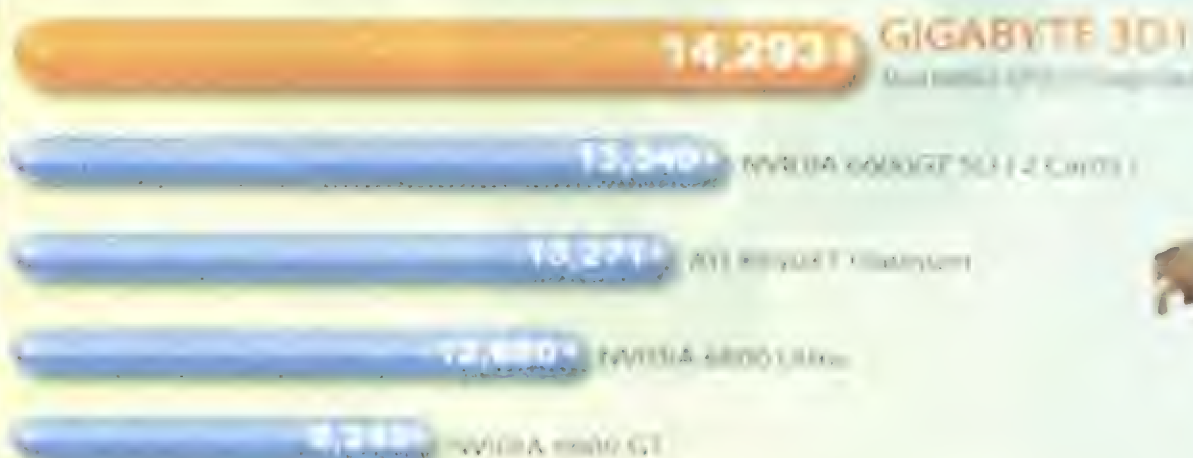


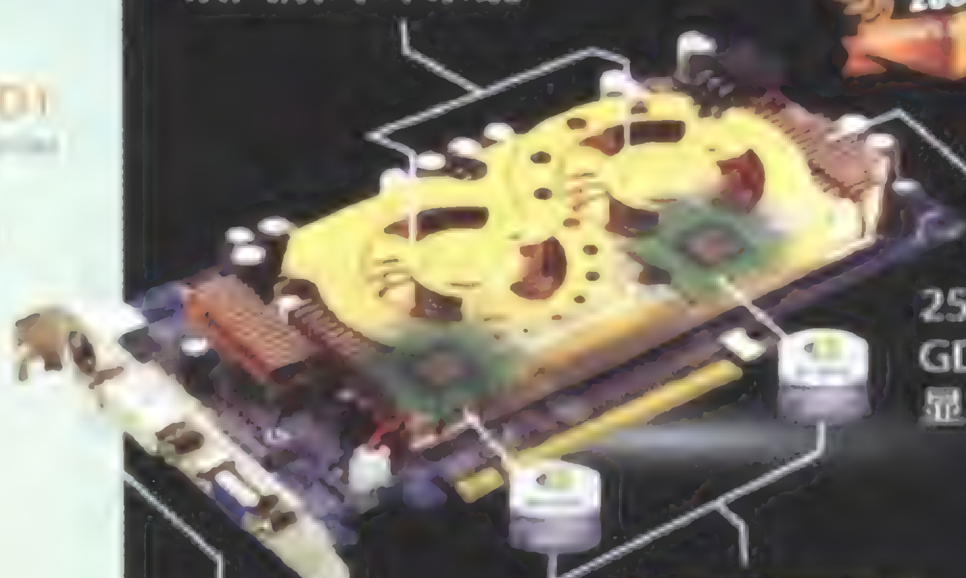
3D1 双GPU显示卡 + K8NXP-SLI 主板





GV-3D1 双 6600GT芯片显示卡





注意：3D1显示卡仅能与技嘉 GA-K8NXP-SLI 主板配合使用





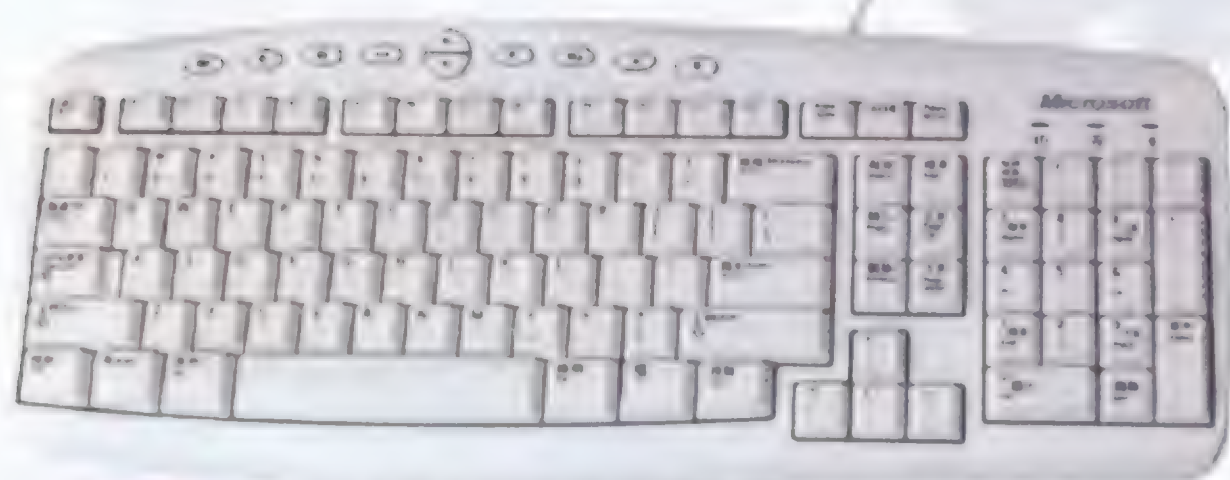





极致品味 · 精湛用心
www.gigabyte.com.cn

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

升级不加价——微软光学精巧套装500





炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

■晶合实验室 小虫

厂商： 微软（中国）有限公司/北京讯宜（代理商）
上市： 2005年1月 **售价：** 199元
附件： USB→PS/2转接头、鼠标说明书、键盘用户手册
推荐： 对品质有一定要求的初级DIY用户
咨询电话： 010-82663438

凭借平实的价格和优良的品质，微软的灵巧键鼠套装在2004年出尽风头。2005年初微软推出了升级版的光学精巧套装500，其建议零售价和灵巧套装相同，以强化低端键鼠套装市场的竞争力。

光学精巧套装500相对灵巧套装的升级之处，是键盘更新到Wired Keyboard RT2300，它在保持灵巧套装键盘防水及中文键帽设计的基础上，增加了系统热键及多媒体控制键，使快捷键数目增加到10个，包括电子邮件、主页、睡眠、我的电脑、计算器，多媒体控制键包括播放/暂停、增加音量、减小音量、静音和多媒体播放。这些快捷键位于键盘最前端，不用单独驱动即可使用。RT2300使用标准104键盘的键位设计，用户无需重新适应，手感良好，按键声音轻柔，键程适中，弹性略微偏大且较恒定。

这款套装的鼠标沿用微软光学灵动鲨（Basic Optical Mouse），它应用微软光学定位技术，采用左右对称设计。鼠标按键手感较软，声音较清脆，定位精度一般，使用过程中有时会出现跳针现象，这应是低端光电鼠标刷新率不够高所致。





光学精巧套装500的整体性能并不突出，不过用料、做工保持了微软的一贯水准，并同样享有3年质保。综合价格、品质和品牌考虑，它是低端PC用户较实在的选择。

瑞奕5.1数码式环绕音效耳机

■晶合实验室 别理我

厂商： 瑞奕科技 **上市：** 2005年2月 **售价：** 约900元
附件： 说明书、驱动盘、保修卡、USB声卡等
推荐： 喜爱在夜间看DVD影碟，不愿打扰他人的用户
咨询电话： 010-62112596



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

瑞奕的这款5.1耳机在主发声单元上方添加了4个（左右各2个）小单元，一共组成6个发声"喇叭"。但这6个单元并非传统意义上的"6声道"，它们整合了传统的低音单元，对原有5个"卫星音箱"的信号也进行了重分配；实际上它更像一个不规则的4声道系统，瑞奕称之为ISC（独立音室结构）。这款耳机自带USB声卡，可输出多声道模拟信号。在WinXP系统下它不必单独安装驱动，但需要在控制面板中将扬声器设置为"5.1环场扬声器"，而Win9X用户需安装USB声卡驱动。


内部结构

我们使用WinDVD播放DTS音轨的《加州旅馆》现场版MTV，与普通立体声耳机相比，用它能感受到较明显的环绕效果，但和5.1音箱的效果相比仍有差距，毕竟声场太近。该耳机的实测频响范围在40－12000Hz之间，高频上探空间有限，但人声表现较好，低频也不错，在游戏和视频中有不错的表现。





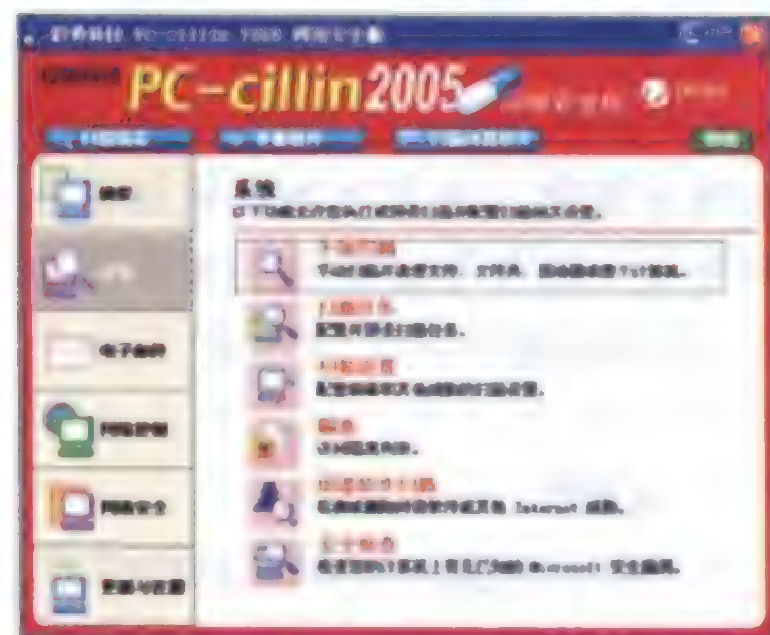
瑞奕5.1环绕耳机在音效上有一定特色，虽不能取代真正的5.1音箱；在音质方面中规中矩，而目前价位的接受度有待市场检验。

全方位防御
——趋势科技PC-cillin 2005网络安全版

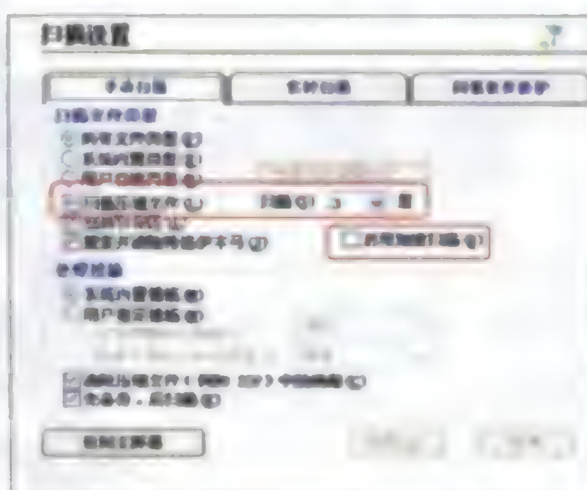
■晶合实验室 炎枫

厂商： 趋势科技网络（中国）有限公司
上市： 2005年1月　**售价：** 218元
附件： 快速入门指南
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 800-8208876

2004年末Hotmail在邮件防杀病毒服务方面，放弃一直以来的合作伙伴McAfee，而转与趋势科技签订了合作协议。这一合作让趋势在个人市场方面再度受到关注，同时在国内个人杀毒市场上，2005年趋势科技也改变了近几年的低调策略，试图对个人市场的PC-cillin品牌进行重新打造。我们拿到的这款PC-cillin 2005网络安全版（以下简称PC-cillin 2005）就是今年趋势科技在个人市场上的主推产品。

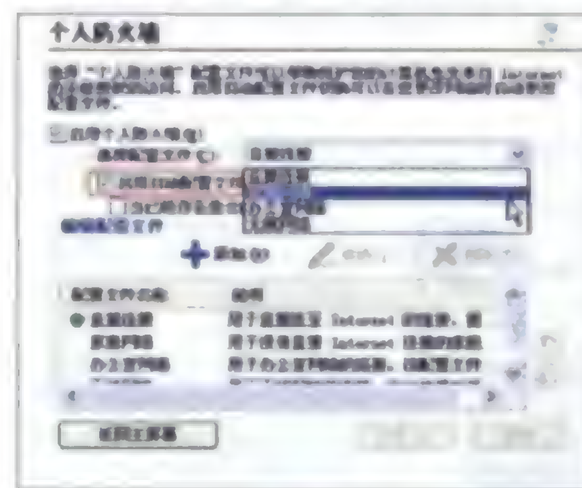

图1

软件安装前例行需要检查内存及系统文件中是否有病毒和木马，安装完成并重启后，用户必须进行线上注册才可进行接下来的组件更新，并获得为时一年的升级服务。PC-cillin 2005（图1：主界面）对计算机的防护除了传统的病毒和木马防火墙，还包括个人网络防火墙、垃圾邮件及不当网站过滤系统，并可对间谍软件、广告软件进行检测和删除，同时还具备特有的高危情况下“病毒爆发预警”及私密数据保护等功能，可以说对来自网络的各种威胁能进行全面有效的阻挡。以下仅对重点及特色功能详加说明。


图2

用户使用默认配置即可对病毒/木马进行实时监控，此配置下常驻进程共有5个（包括个人网络防火墙、家庭网络控制模块，高级用户可在系统服务中关闭不需要的模块），不同配置内存占用会有较大变动，测试中从7MB~37MB都有出现。进入手动扫描设置页，可对压缩文件层次等细节性问题进行设置，同时软件提供了“加速扫描方式”（默认为关闭），在这一方式下只会对上次扫描后发生了改变的文件进行再次扫描（图2）。在检测到病毒后，用户可点击病毒名打开趋势官方网站的病毒百科全书，查看该病毒的相关信息及应对策略。在默认配置下我们用一台配置有赛扬1.8GHz、256MB DDR内存、120GB 7200r/m硬盘的电脑进行测试，扫描63 189个文件共21 318MB的时间为25分05秒，考虑到该电脑中压缩文件比较多，软件解压需要时间，扫描速度还是不错的。

PC-cillin 2005中个人网络防火墙的设置表面上看很简单，只要选择适合自已计算机所处环境的模式即可（包括直接连接、家庭、办公室和无线等4种模式，图3），但高级用户可对各种模式的配置进一步编辑，对网络接入、IP/端口列表、代理服务器等进行修改。对于经常变更环境的移动用户而言，可开启“自动配置文件切换”，软件将在网络环境更改时自动切换到对应模式；使用Wi-Fi无线上网的用户还可启用“自动Wi-Fi检测”。


图3

“家庭网络控制”功能为家中具有5台以下计算机并组成局域网的用户而设计，利用这一功能，用户只要在所有计算机上安装PC-cillin 2005，即可在主机上扫描网络中其他计算机上的病毒，并可更改和查看其上所有的配置文件和日志；需要提出的是该产品授权很严格，这种情况下用户需要为每台机器购买一个序列号。“私密数据保护”功能可阻止设置好的私密信息（如信用卡号）通过网络发送出去。

在我们测试的整个阶段中，厂商维持了每天一次以上的升级频率，这也是应对网络病毒高速传播的必要策略。



PC-cillin 2005在国内的售价稍高于同类产品，但全面的功能及服务使得其性价比有较大提高。这款产品的界面设计很是优秀，在注重功能的前提下，设计者对用户的使用习惯也进行了仔细分析，不同水平层次的用户均可获得良好的使用体验。此外Wi-Fi网络防护及家庭网络控制等功能也给我们留下了较深印象。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

记者手札

接连几天的大风使得北京城气温骤降，除了没下雪，还真有点儿过年的感觉了。昨天是腊月二十三，民间谚语"二十三，糖瓜儿粘"，意思是农历十二月二十三号，家家都要吃糖瓜儿、祭灶王爷，图的是来年吉祥。不过现代人早不用灶台了，祭灶也没了理由，充其量就是弄点儿"关东糖"打打牙祭。渐渐的，习惯了忙碌生活的人们连糖也免了。每天晚上到家都9点了，谁还有心思吃那并不美味的"关东糖"？就连月饼都被称为"最难吃的美食"，要不是有个"合家团圆"的虚名挂着，估计也早被淘汰了，只是不知道这究竟算好事还是坏事。

今儿早上出家门的时候，一不留神风把屋门吹上了，我身无分文地在屋门外傻站了一分钟，决定先去上班，不过车钱却成了大问题。要说也不多，可管谁借呢？最后小区的保安够意思，支援了我几块钱，我才无比寒酸地攥着那皱巴巴的几张纸票儿挤上了公共汽车。

在车上，我海阔天空地胡思乱想，忽然想到了小时候的一些情景。我是在一个大杂院里长大的，那时候坐公共汽车只要5分钱，还有不少人蹭票。如果谁没带家门钥匙，用一根铁丝或一个刀片就能捅开自己家门。不过，印象中也没什么人这么干，因为大不了去邻居的婶子家吃顿饭，不然就等哥哥姐姐叔叔阿姨回家开门，总之不会被无助地关在门外。以前看国外电影，里面有个情节：某人走到屋门口，从旁边的花盆里摸出了家门钥匙。当时我还纳闷儿呢，这人是不是傻啊？自己家钥匙不带在身上。现在终于明白了，原来是我傻。

现在步入社会的这一批年轻人，大都是独生子女，他们具有共同的特点：独立、自私。由于他们这种奇特的群体性格，一些前所未有的社会问题也随之而来。记得看过一篇报道，说夫妇两人要生2.1个孩子才能满足人口的平衡（到现在我也没想明白为什么多出了0.1）。那如果都生一个，我实在想不出将是什么结果。不过有一点我倒是看得很清楚，中华民族的民族性格将随着这批"80后"一代的成熟而改变。这些缺乏兄弟姐妹的交流、缺少亲戚朋友的爱护、生在蜜罐里长在红旗下的人们究竟会对中国社会带来什么影响，我不知道，也不想知道。

心鹰
xinying@popsoft.com.cn





网络赌博大揭密

一个“好玩”的危险游戏!

■本刊记者 心鹰

2005年1月11日，全国集中打击赌博违法犯罪活动专项行动电视电话会议于北京召开，一场声势浩大的禁赌战争已经展开。公安部副部长白景富在会议中表示，专项行动将采取8个方面的措施重拳出击，对赌博违法犯罪严惩不贷。此次专项行动的内容包括：严厉打击网络赌博犯罪活动；严厉打击六合彩、赌球、赌马等赌博活动；加大对旅店业和歌舞娱乐、电子游戏、网吧等娱乐服务场所的监督检查力度，严厉查处赌博活动。对设置赌博电子游戏机或者为上网人员从事赌博活动提供上网服务的，要依法查处。严肃查处党员领导干部、国家公务员、企业事业单位负责人参与赌博的违法犯罪行为。依照中纪委、中组部关于严肃查处党员和干部参与赌博的通知要求，对参与赌博的领导干部一律免职。对国家公务员、企业事业负责人参与赌博的，要开除公职。对贪污受贿和挪用公款进行赌博的，将从重处罚。加大对大额划拨资金的监管，切断赌资流通渠道。坚决挤压境外赌场生存空间，迫其关闭。加强边境地区管理，严厉打击边境地区赌博活动。



什么是网络赌博

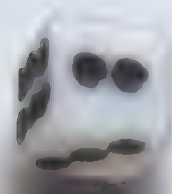
对于赌博，大家都不会陌生，最简单的解释：用任何方式赌输赢，用钱做筹码。不过提到网络赌博，人们就不太熟悉了，即便在网络信息高度发达的今天，相信真正参与过网络赌博的人还是少数。在这次政府对赌博的专项治理活动中，网络赌博被提到了前所未有的高度，它既是新兴的赌博方式、又是当今最流行的赌博方式，无论涉赌金额、涉赌人员数量、发展趋势都高居各类赌博方式之首。人们不由会问：它究竟是个什么玩意儿？

网络赌博通常指利用互联网进行的赌博行为。因为这种赌博方式属于新兴事物，所以现在还很难对它作出准确定义。网络赌博类型繁多，基本上现实生活中主要的赌博方式在网络中都可以进行。但由于受时间、地点等不确定因素影响，一般还是以“结果”型的赌法为主（例如赌球、赌马、网上百家乐等），而现场操作比较复杂的方式就相对较少（例如扎金花、拉耗子等）。

网络赌博一般采用信用卡投注或电话下注、电子划账的方式进行资金转移。赌场大多设立在国外，在这些国家，博彩收入是政府收入的重要来源，所以赌博是合法的。在这次专项治理活动前，中国的周边地区正在形成一个从日本、朝鲜、韩国、越南、泰国、缅甸、马来西亚，到菲律宾、新加坡、印尼，并一直延伸至澳大利亚及欧美的境外“赌博网”。这些境外赌场形成一个呈金字塔式的庞大的赌博群体。境外赌博公司首先在国内



发展一级代理，向其提供赌博管理网站；一级代理在国内发展二级和三级代理，向其提供管理网站代号和登录密码。以赌球为例，各级代理均组织参赌者通过互联网进行赌球，每场赌资几百元至数万元不等。通常情况下一星期左右结一次账，参赌者将输掉的赌资以现金或银行汇款形式付给各自的代理人，赌/赢家也通过代理人以同样的方式支付/获得赌资，每次给付的赌资金额十分巨大。据调查，目前大陆游客在香港特别行政区旅游时，花费在赌博上的支出是购物金额的2倍，而整个中国大陆每年有将近6000亿元资金流向国外及港澳地区的赌场和赛马场，不知道网络赌博这种新型的赌博方式未来将会达到一个什么程度。



网络赌博很容易

网络赌博与现实中的赌博有所不同，它相对更加便利。在现实生活中，赌客需要携带赌资到特定的地点进行赌博，这在安全性及便利性上就存在着问题。对赌客而言，安全是最重要的因素之一，而在网上进行赌博，既不需要现金，又不需要到赌场。坐在家中，一台能上网的电脑即可完成所有程序，这种诱惑可想而知。为了让大家更清晰地了解网络赌博的细节，记者在这里对网络赌博步骤做个简单介绍（以最常见的“赌球”为例）。

首先需要“注入资金”。你先要准备一张信用卡或银行卡（这是专供赌博的银行账户，有的是自己提供，也有的是庄家直接提供），里面至少要有5000元存款（通常情况是5000元，也有由庄家自定的），而这5000元钱仅仅是底本，投注需要另外往卡里打钱，卡里的5000元会视你注入资金的时间获得透支投注。

其次，你要申请会员服务，这就需要“朋友介绍”。由于赌博在国内属于违法行为，所以赌博圈随时处在一个危险的境地。再加上圈内人员联系紧密，如果执法部门摸清了赌博圈的门路，要将整个圈子连根拔除非常容易，所以赌博圈内对吸纳新人都非常谨慎。一般来说，要想进入这个隐秘的小团体，你需要一个至少参与过赌博活动一个月以上的“会员”进行介绍，这个会员是你的“介绍人”也是“担保人”。你的介绍人会告诉你一个E-mail地址，你写个申请，大概包括你的卡号（先不用写密码）、职业、城市、月收入等，最主要是要有介绍人的会员代码，然后等待认证。24小时内赌博公司方面会给你发认证信息，你需要另发一封邮件（这次加上你的密码），他们会去查询余额，而后介绍人再发一个和你一模一样的申请信过去（里面包括你的卡号和密码），等待24小时后就可以进行赌博了。

最后，网络赌博都没有固定场所，一般是通过电话下注，如果你有境外赌场的会员身份，也可以通过他们的网站进行下注。赌球的方式也花样繁多，用得最多的主要有两种，猜胜负和猜比分。猜胜负就是买家下注，赌一场比赛的输赢，而猜比分要具体得多，赌的是具体比分如何。后一种赌法的风险性要比猜胜负大得多，当然，高投入、高风险才有可能迎来高回报。同一场比赛，下同样多的注，猜中比分赢的钱自然要比猜中胜负的多得多。在通常情况下，赌一场比赛只计算比赛双方在90分钟内的输赢或比分关系，由于偶然性太大，加时赛和点球决胜的结果都不算在内。除此之外，比较常见的赌法还有“猜X强”和“猜半场”。“猜X强”主要是在比较大型的杯赛前采用，比如在世界杯或欧锦赛前，买家先预测哪几支球队能进入比赛的八强或四强，甚至预测哪支球队能获得比赛的冠军后下注，“猜半场”则是只猜比赛半场的输赢或比分，这两种赌法的风险性比前两种更大、更具挑战性。



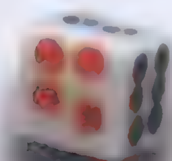


网络赌博很“好玩”

网络赌博之所以吸引人，不仅仅在于金钱利益（当然，这是最主要的因素），“兴趣”在其中也占了很大比重。网络上的赌博加入了很多人们关注的话题，比如足球、赛马以及各种体育比赛。这样的赌博方式不仅能吸引赌徒，还能吸引球迷、马迷等其他受众参加。这里仍以赌球为例，让大家看看赌博公司为留住“顾客”采用的种种小花招。

由于大部分赌局都由国外赌场承办，所以在信誉上一般没什么问题，基本不会出现“赖账”的现象（这不包括地下的“野庄家”）。在比赛前，庄家会确定盘口和赔率，在比赛后依照赔率来计算输赢的金额。盘口和赔率的设定将直接影响到庄家和买家双方的经济利益，所以庄家在设定时也非常谨慎。确定盘口和赔率的依据有很多，除比赛双方本身的实力强弱外，还有主客场因素、气候条件等。大多数的庄家会参照澳门及威廉·希尔等赌博集团开出的盘口和赔率进行设定。比赛结束后，总有部分人会成为赢家，庄家也会在赢家赢的钱中得到一定比例的提成，行话称之为“抽水”。抽水的比例是一个固定值，而且是事先定好的，双方都不会对这部分资金产生争议。庄家的另一个收入来源就是收到的投注额和赔出的钱之间相差的那部分，这部分资金的数量往往比抽水所得更加可观，但却没有抽水来得稳定。

每个庄家都希望买家和投注额越多越好，但在两种情况下，庄家会将自己接到的一部分投注转给其他庄家或不接纳投注。一些较小的庄家遇到较大的投注时，认为自己没有实力接纳，就会将这些投注转到上一层的大庄家，如果实力还是不够，又会转到更大的庄家，直到有实力接受为止。为了自己的经济利益，也为了保护同行的利益，上层庄家拒绝转接大额投注的情况几乎不会发生。而当甲队的投注额远远高于乙队时，庄家的风险就会增大，搞不好还会弄得倾家荡产。这时，庄家会要求其他庄家接纳一部分甲队的投注。如果大部分庄家都出现了这种情况，甲队过多的投注额没有办法消化，所有的庄家就会联合起来，对甲队封盘，也就是拒绝接纳对甲队的投注。



什么人在进行网络赌博

说起赌客，那确实各色人等都有，上至社会高层，下至黎民百姓，这些人都有一个共性：具有较高的收入水平。网络赌徒与普通的赌徒在文化素质上也有较大区别，不存在村夫野老用麻袋装钞票聚赌的情形（记者曾经暗访过不少传统地下赌场，其中的乌烟瘴气令人窒息）。这些赌徒都具有基本的网络常识，精通银行转账业务，有的还具备相当的反侦察能力。他们中很多人都受过高等教育，年收入10万元基本是一个底限。有人会问，这样的一群人为什么会陷入赌博这个无底洞呢？记者为解此疑惑，费尽周折取得了两个参与“赌球”的“资深会员”的信任，通过他们了解到一些不为人知的内幕及感受，从他们对相同问题的不同回答，相信能为读者带来一些共性的思考。

网络赌徒A（商人，年收入过百万，主要参与"赌球"、"网上百家乐"等赌博活动，社会关系极其复杂）：

"我经商多年，能玩的东西也都玩得差不多了。你说这晚上闲得没事还能做些什么？'赌'这东西刺激啊，就图个好玩！

我身边玩的都是圈里人，基本不存在'庄跳户'、'户跳庄'，真有跳的，大家也都跟社会上的人有些接触，看谁能逮到谁呗。像我在北京玩，没有广东那边这么正规，'水钱'也定得不一样。而且，我属于什么都玩的，什么中超、欧洲杯都玩。那些国外比赛假球少，主要看你对球的了解。国内的就不一样了，你花5000元买个'料'，基本就是买多少中多少。你只要路子野，懂不懂球都没关系！

我最多一次'放'了3场5A，结果输了24A，但也一次赢过十几A的。你要想赢大的，可以赌'小球'或'波胆'。你要觉得赌球还不过瘾，装个宽带、安个摄像头，在家里直接就能连到缅甸那边的赌场，那里玩'百家乐'的人多，玩多大的都有。我再告诉你两个网站，上面比分啊，'卖料'的什么都有。我现在也不怎么玩了，一来是输多了，也看出点门道来了，这里面没几个是赢钱的！还不如干点正经事。二来听说政府现在要严打5个月，那些'庄家'和网站全都关了，谁还敢玩啊，估计再开要等'10.1'后了。"

听到这里记者无言以对，严打5个月都知道，那5个月后呢？王先生明显属于那种为赌而赌的，输了钱自然就慢慢玩不动了，可肯定还会有其他的赌客进入，开赌场是不怕没生意做的。

记者：你怎么玩上赌球的？

在这里他反问记者。

"庄跳户"是庄家卷钱跑了；"户跳庄"意思是赌徒透支赌资，还不上赖账。

"水钱"就是庄家对赌徒的提成，"水"为提成比率。

"料"就是一些内部信息，对球赛结果有影响的信息

记者：到现在为止你输赢怎么样呢？

A代表人民币的计数，单位是万，B代表人民币的计数单位是千，这里的5A就是50 000元。一般来说，庄家会依据对赌客资产和信誉的了解，对赌客下注进行"封顶"，所以如果你想继续"跟注"，就要买不同的庄家或场次。

大小球就是赌一场比赛总的进球数，进3球以上是大球，3球以下是小球；"波胆"就是比分，如果赌客猜中比分赔率会大大增加，但这种玩法风险也会相应增加。

上文提及的这两个网站分别是www.gooooal.com、www.bet007.com）！（记者问：那你现在还玩么？

记者还是千篇一律的那几个问题，但与A先生相比，B先生的回答着重点明显不同。他一直在强调"我是为了球而赌"。从与他的对话中我们也能看出，大量球场上的术语代替了那些"赌球"术语。采访结束时，记者对B先生惊人的记忆力十分佩服，他甚至能记清楚每一场球的比赛细节，如果不是真正的球迷确实很难做到这一点。

在B先生滔滔不绝地谈论着当时场上的局势时，记者颇能感到他内心的激动，而这种激动到现在为止还仅仅是作为一名球迷应有的感受。

记者：能不能回忆一下那天你的感觉？

这时候B先生已经成为了一个彻头彻尾的赌徒。在采访结束后的讨论中，B先生自己也承认这一点，不过他也强调，这是他平生唯一一次有这种感觉，可能是因为第一次的缘故。记者接着问：你觉得你是一个赌徒么？

网络赌徒B（资深文字工作者，年收入10万元左右，主要参与"赌球"，属于高级知识分子）：

"我就是随便玩玩，比如去年欧锦赛，我每场都参与了，而且我一般只玩欧洲五大联赛、世界杯或欧洲杯，这些比赛假球少，完全靠实力。比如2004年欧洲杯，我赢了60 000多吧，玩了快一年了，有输有赢，总共赢了10来万吧，其实我也不是职业的赌徒，小玩而已。比如欧洲杯半决赛，我就觉得希腊会赢，但还是没敢押多，压了2000，结果赢了20 000多。

其实我喜欢的是球，因为以前我进过国家青年队，既然能顺便挣点钱，何乐而不为？这样看起球来还刺激些。另外呢，我的心态比较好，我不是为了赌而赌，而是为了球而赌，这是本质的区别。不过我的介绍人就比较背了，他是为了赌而赌，只是单纯看实力的对比。有一次世界杯预选赛德国主场对英格兰，他把卡里所有的钱都押进去了，当时有60 000多吧，我那时还没接触赌球，我觉得英国能赢，而他押了德国，结果一次输光。也是那件事我才觉得原来赌球也很好玩！

因为他是当着我的面电话投注的，我当时脑子第一反应就是英格兰客场赢，结果他押的德国……那场如果他押对了能赢18万左右。我当时脑子第一反应就是英格兰客场赢，结果英格兰真赢了，而且是压倒性的5：1。只是当时电光石火的一瞬间脑子里出现了对英国的完全信任，后来德国先进的球，我这个念头也没有一丝减弱。我当时甚至觉得我不玩的话暴殄天物了，有这个特长，而且可以增加看球的乐趣。我以前从不参与其他形式的赌博，没买过任何形式的彩票。即使是现在回忆起那天晚上发生的事，也觉得很有意思……那天天气本来就很热，我浑身冒汗，呼吸急促、不停抽烟，最后发展到不敢看屏幕！说实话，真的太刺激了！平淡的生活需要这样来调剂一下。

其实赌球也没什么，主要看你赌之前，就是下注时是什么目的，一开始就是为了钱的话，那就是一个完全的赌徒。而我一是为了增加看球的乐趣，二就是为了证明自己在足球方面的能力，只是寻求一种心理上的满足感。"

请您关注“网络赌博”

根据中国互联网络信息中心统计，截至2004年12月31日，我国网民已达9400万，位居世界第二，网站数量突破66万。庞大的市场自然成了海外网络赌场猎取的目标。2005年1月11日，集中打击赌博违法犯罪活动的专项行动在全国展开，共有17个中央有关部门参与了本次行动，这次行动规模之大，规格之高前所未有，旨在短期内形成一个打击高潮，从根本上遏制赌博发展蔓延的态势。这次专项行动协调小组办公室负责人吴明山指出：“网络赌博是利用虚拟空间的赌博，犯罪成本比较低，手段比较隐秘，公安机关查证起来难度比较大；另外一个赌资的控制很难，因为它是通过信用卡和银行转账来交接，所以公安机关查处赌资的时候，很难像传统的赌博方式那样人赃俱获。网络赌博发展的速度也非常快，涉及的人数也很多，涉案的金额也很大。对打击赌博的问题，中央的态度一直是非常坚决的。这次全国集中打击赌博违法犯罪专项行动也是中央国务院根据全国赌博发展蔓延的态势作出的一个正确的决策。这么大的规模，这么高的规格，应该说还是比较少见的。这次我们动员了全国中央各有关部门达17家之多，力图形成合力，在短期内形成一个打击的高潮，能从根本上遏制全国赌博发展蔓延的态势。”

此次活动显示出了中国政府对打击赌博，尤其是网络赌博犯罪活动的决心。但我们也要认识到，打击网络赌博任重而道远。最主要的问题在于：现在还没有有效的法律来约束“网络赌博”行为。我国刑法在第三百零三条设置了赌博罪，该条规定：以营利为目的，聚众赌博、开设赌场或者以赌博为业的，处3年以下有期徒刑、拘役或管制，并处罚金。当我们对网络赌博进行刑法处罚时，必然涉及到对“聚众赌博”还是“开设赌场”的性质判定，也必然面临“聚众”和“赌场”的解释问题。操作上稍有不慎，就有可能违反“罪刑法定”的原则。这些，都需要尽快出台相关的司法解释来弥补法律空白。



另外，网络博彩公司及其服务器多在境外，有些公司所处国家并不将赌博视为犯罪，我们的刑事执法显得鞭长莫及。我国刑法第七条规定，我国公民在境外犯最高刑为3年以下有期徒刑之罪的，可以不予追究。但赌博罪的最高量刑也就是“3年以下”，也就是说即便犯罪嫌疑人被判定犯有赌博罪，也可以借由逃往海外来逃避相应的惩罚。这使得威慑的力度大大降低。

“网络赌博”还存在取证难的特点。因为网上赌博一般没有历史交易，就算有也都是跨国交易。这使得中国政府的取证工作很难进行。赌客所承担的风险与政府付出的社会成本比例严重失调，政府无法起到风险控制的作用。

任何政府都承认赌博是造成众多社会隐患的重要因素之一，而现在，“网络赌博”这种新兴的赌博方式已经慢慢渗透进了我们的生活。在“网络社会化、社会网络化”的今天，“网络赌博”必将对产业乃至我们的生活造成巨大影响，我们先要认识它、了解它，才有可能形成一种社会合力对其进行防御。



消费级数码相机的参数简介及选购

■甘肃 李云飞

编者按： 很多朋友都曾经问我买什么牌子的数码相机好，面对此类问题，我总是反问他们，你们需要什么样的功能？相机主要用来拍什么？现在数码相机品牌林立，性能方面各有特色，技术上也是各有千秋，现在选择数码相机已经不再是简单地挑选品牌。希望大家看过本文后，能够为自己挑选一款合适的相机。

数码相机的结构包括3个部分，即光学部分（镜头）、影像传感器（CCD器件）和处理输出部分，与传统摄影系统相比较，各自相当于镜头、胶卷和冲洗部分。由于数码相机涵盖了除印放以外的传统摄影系统的全部功能，因而参数相当繁杂，了解这些参数对最终输出图像质量的影响，才能够让我们在万千机型中挑选出真正适合自己的数码相机。

一、镜头组件

1.镜头品质

虽然数码相机的CCD对镜头的品质要求没有胶卷高，但镜头仍然是对成像质量影响最大的因素。镜头的品质主要包括变形、色散和透光度，可以简单理解为CRT显示器的几何变形、色彩汇聚和对比度，其中变形和色散又合称像差。镜头的像差越小越好，由镜头的工艺决定。现代相机镜头都采用多片凸、凹透镜组成（中高端相机还使用了非球面镜头），利用各种透镜的性能互相抵消、减弱像差（可以理解为CRT显示器的视觉纯平效果），提高结像质量。透光度好的镜头成像锐利、细节丰富，影响透光度的因素主要有镜头材质、加工工艺和镀膜。常见数码相机的镜头材质有玻璃、树脂两种，玻璃镜头的透光度要好于树脂镜头，当然加工工艺也有很大影响，工艺优秀的树脂镜头要好于工艺一般的玻璃镜头。

玻璃镜头与树脂镜头： 光学玻璃有最高的透光率、最小的色偏和极高的硬度，所以品质优秀的玻璃镜头比树脂镜头成像质量好，且结构稳定，不易划伤。但高硬度使加工困难，尤其是加工非球面镜头成本高昂。随着技术的发展，树脂的光学特性与玻璃差距已经很小，高档树脂镜头甚至能取得优于一般玻璃镜头的效果。而且树脂镜头材质软，易于加工，特别是用于加工非球面镜头时成本优势非常明显。但相对的树脂镜头容易磨损刮花，需要小心呵护，尤其避免在多尘环境下使用。此外在加工非球面镜头时，还有一种在玻璃球面镜头上覆盖树脂进行加工的工艺，提高镜头光学特性和结构强度的同时大大降低了加工成本，此时已经很难界定这是光学镜头还是树脂镜头。



陶瓷镜头： 透明陶瓷具有接近于光学玻璃的透光率和超过光学玻璃50%的折射系数（折射系数越大则镜头视角越广，相当于增大光圈），而且强度高，因此可以在保证成像质量的情况下将镜头做得更小更轻薄，从而减小相机尺寸和重量。但由于成本关系，目前仅用于卡西欧（CASIO）EX－S100。

萤石镜头： 萤石（氟化钙）具有消除色差（不同波长的光线穿过光学玻璃时所产生的影像和颜色的分散现象）的作用，被佳能用来制造高档镜头。但萤石除价格高外还太脆，使用中容易碎裂。

镜头镀膜的作用不仅是增加透光度，还能防止眩光、补正色偏，尤其是在逆光拍摄时（如拍摄日出），好的镀膜能有效预防光斑和“鬼影”（镜头反射出来的虚像）。镜头按照镀膜的种类分为不镀膜的白头、单层镀膜的镜头和多层镀膜的镜头，可以通过逆光观察镜头反光来区分。反光强烈泛白的是白头，反光较弱呈淡蓝紫色的是单层镀膜镜头，反光微弱，看起来黑暗幽深的是多层镀膜镜头。通过这样的观察还可以比较镀膜的质量，反光越弱，镜头看起来越黑越幽深，镀膜越好。白头只在玩具级的相机和摄像头上出现，主流的数码相机都是使用多层镀膜的镜头。

多层镀膜： 多层镀膜并不是在一块镜片上镀上多层镀膜，而是在镜片组的每个镜片上根据镜片所用的材质及其对不同色光的吸收程度，分别镀上不同特性的增透膜，相互搭配起来，既能使镜头总的透光率增加，又能使镜头对色光的透过率达到平衡，防止偏色。从侧面观察多层镀膜的镜头时会看到不同颜色的反光，有深红（大幅增透蓝光）、深蓝（大幅增透红光）、深黄（大幅增透蓝绿光）和深绿色，其中深绿色镀膜可以加强光谱两端红、蓝色的透光率，又被称为“双峰膜”

镜头品质是个非量化的参数，通常通过镜头的品牌来保证（镜头品牌在镜头边缘有镀印标识）。索尼（Sony）选用的卡尔·蔡司（Carl Zeiss）镜头（图1），松下（Panasonic）选用的徕卡（leica）镜头，三星（SAMSUNG）、柯达（Kodak）选用的施奈德（Schneider）镜头（图2）等德系镜头和尼康（Nikon）的尼克尔（Nikkor）镜头在摄影爱好者中有很高的口碑，柯尼卡美能达（Konica Minolta）的GT镜头、富士（FUJI）的富士珑和佳能（Canon）自己的高端镜头也都有不错的品质。需要注意的是，这些镜头由于成本限制只使用在中高档型号中，低端型号使用的还是普通镜头。

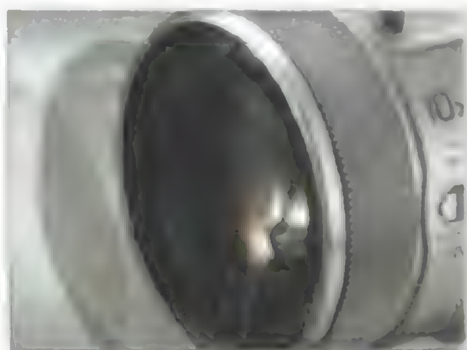

图1


图2

国产镜头： 很多读者可能会关心国产镜头，其实国产球面玻璃镜头的研磨质量并不输于国外名牌，但是由于镀膜技术跟不上，只能沦为中低档产品，或制成白头作为中间产品供应给国外厂商。

对于普通家庭人像摄影来说普通镜头足以满足对清晰的要求，因此不必作刻意要求。对于初级摄影爱好者来说，除了注重镜头品质还要了解镜头的风格：蔡司镜头对色彩极为敏感，拍摄的画面色彩亮丽，层次鲜明；尼克尔镜头成像犀利，对事物轮廓的微小细节都刻画得非常清晰；徕卡镜头在色彩和轮廓的捕捉上做得非常平衡，给人朴实自然的感觉；而佳能镜头在轮廓刻画和色彩表现上比较中庸，感觉偏软。除按照自己对摄影的理解和爱好进行选用外还应该考虑主要拍摄目的，如使用蔡司镜头拍摄自然景观和广告摄影、尼克尔镜头拍摄城市建筑、徕卡镜头拍摄人文景观能最大地发挥镜头的特色。

2.光圈

镜头的光圈相当于眼睛的瞳孔，眼睛通过调节瞳孔大小来适应不同亮度的场合，镜头通过调节光圈的大小来调整照射到CCD的进光量。镜头的最大光圈表示镜头的有效口径，是选购DC的一个重要参数。大光圈的一个作用是单位时间内可以有更大的进光量，这样就可以在不延长曝光时间（即快门速度）的前提下得到亮度和对比度更高的图像，这对夜景拍摄和不便使用闪光灯的场合（如展览会馆）非常重要。数码相机的图像传感器不同于传统胶卷，工作过程中会产生热量，如果长时间曝光热噪声会产生大量噪点。此外采用手持拍摄时较慢的快门速度还会由于抖晃造成画面模糊，这在轻巧的数码相机上尤为明显。因此使用数码相机拍摄夜景和在不能使用闪光灯的昏暗场所拍摄时一般不宜采用传统摄影中减慢快门速度的方法，而是采取增大光圈的方法弥补曝光量的不足。光圈的另一个作用是调节景深，通俗地说，景深就是在所调焦点前后延伸出来的可接受的清晰区域。增大光圈可以减少景深，利用小景深可以拍摄出主题清晰背景模糊的照片（图3，拍摄用相机索尼DSC F717，光圈F2.0），这是一种比较常用的突出主题的摄影技法。


图3

光圈的表示方法： 光圈大小通常是用F值表示的，公式为：光圈F值=镜头的焦距／镜头口径的直径。完整的光圈值由小到大依次为：F1、F1.4、F2.8、F4、F5.6、F8、F11、F16、F22、F32、F44和F64。光圈F值愈小，光圈开得愈大，上一级的进光量刚好是下一级的1倍。

通常带光学变焦的消费级数码相机最大光圈都能达到F2.8，而大部分定焦镜头的光圈是固定的，因此应当尽量选择光圈较大的产品。

使用数码相机在夜景拍摄时实现星光效果： 星光效果是指夜景中的灯光呈现类似米字形光芒放射的效果。传统相机需要外挂星光镜来实现，而使用数码相机拍摄夜景时将光圈缩至F5.6～F8就可以实现类似的效果。

3.焦距

焦距是指对焦点到对焦平面间的距离。如果拿一个最简单的单片镜头相机模型来作说明的话，就是指镜头中

心到胶片的距离。由于数码相机的CCD尺寸要比传统相机的胶片小得多且规格不同，因此通常等效换算为最常用的135相机的焦距做标注，以方便掌握。例如用F=8～24mm或相当于135相机的38～115mm来表示焦距，两者实际数值相同，完全可以套用135相机的使用经验。

数码相机等效焦距计算： 数码相机和135相机的等效焦距计算原理公式（图4）为等效焦距=实际焦距×（135胶片对角线尺寸/CCD对角线尺寸）。以佳能PowerShot A75（图5）为例，CCD对角线尺寸为1/2.7英寸，换算成公制为6.858mm，

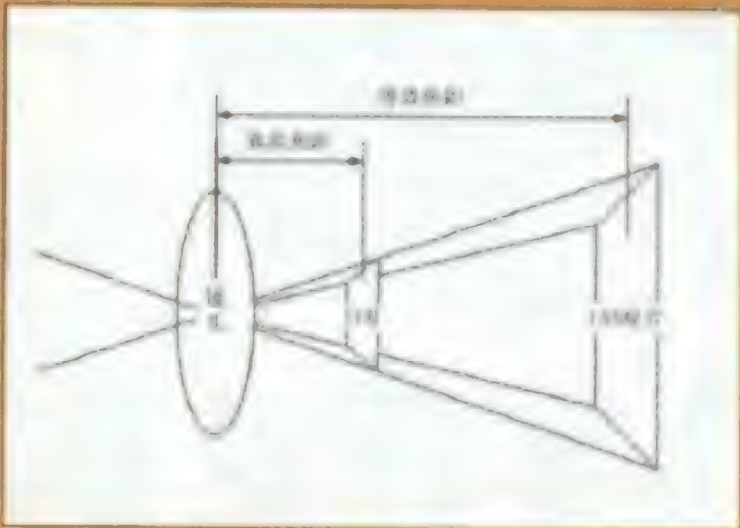
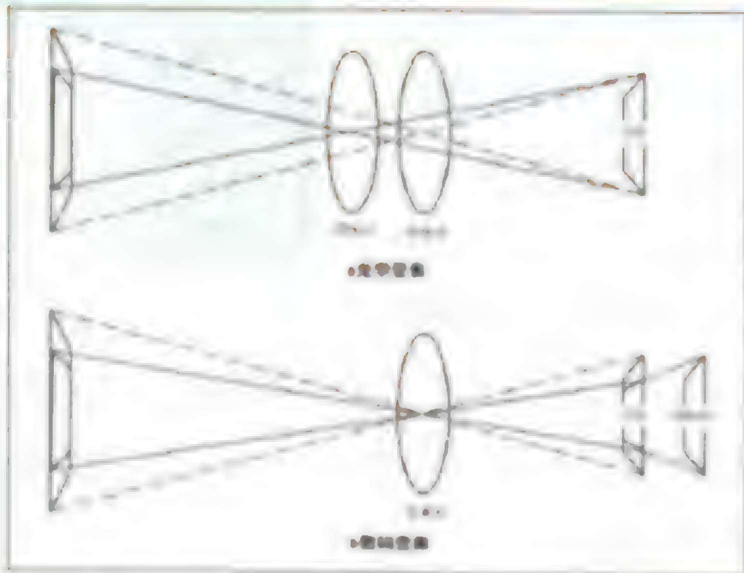

图4


图5

实际焦距F=5.4～16.2mm。传统135相机的胶片感光区尺寸为36mm×24mm，对角线为43.27mm，等效焦距=（5.4～6.2）×（43.27/6.858）=34.1～102.2mm，忽略计算误差与标称的35～105mm的等效焦距相等。从上面的计算可以看出，同样的镜头安装在不同相机上时焦距是不同的，这对可更换镜头的数码相机非常重要。

数码相机的镜头有焦距固定的定焦镜头和焦距可调节的变焦镜头两种，光学变焦实际上是通过改变视角来改变被摄景物的成像大小（原理见图6）。使用变焦镜头的好处是可以通过调长焦距，清晰地拍摄到远处的景物，或通过调近焦距实现微距拍摄，非常实用。大部分数码相机都会标注数码变焦倍数，并把光学变焦倍数×数码变焦倍数作为总的变焦倍数。其实数码变焦的原理是只使用CCD的一部分工作，相当于对原来的画面作了裁剪，并将这部分放大后输出，实质上是以牺牲清晰度为代价来得到更大幅的图像输出尺寸。其功能是任何一个图片浏览软件都可以做到的，没有什么实用价值。


图6

目前主流的具备光学变焦的消费级数码相机都提供了3倍变焦，覆盖了从长焦端到广角端，基本可以满足一般摄影需要。对于像富士FinePix S5000（图7）这样提供10倍光学变焦的机型，由于变焦机构复杂笨重，便携性差，如无特殊要求不建议一般用户选用。一般家庭人像摄影由于拍摄距离比较近，也可以通过改变相机与被摄人物或景物的距离来调整焦距，在考虑成本的情况下定焦镜头也能基本满足需要。


图7

镜头焦距的划分： 对于传统135相机而言，焦距50mm左右的镜头视角与人眼接近，拍摄时不变形，所以40～70mm焦距的镜头称为标准镜头。18～40mm焦距的镜头被称为短焦镜头，因为此时相机视角较人眼视角宽广又称为广角镜头。70～135mm称为中焦镜头，135～500mm称为长焦镜头，500mm以上称为望远镜头，18mm以下则称为超广角镜头或鱼眼镜头（因镜头表面曲率很大像鱼眼而得名）。同样的，变焦镜头在相应焦距下被称为长焦端与广角端。

4.快门

快门的作用就是调整曝光时间，根据作用机制数码相机的快门分为机械快门和电子快门两种。机械快门是在镜头与CCD间加入遮光物（叶片或幕帘），通过调整遮光物开闭的时间来调整快门速度；电子快门是通过电路控制CCD的感光时间来调整快门速度。电子快门由于完全是电路控制，所以可以达到很高的快门速度（1/5000秒），而且没有快门声音（不会引起被摄人物注意，非常适合抓拍）。特别是电子快门结构简单，成本低廉，因此广泛应用在数码相机上。机械快门虽然速度慢（通常在1/500秒以上），结构复杂，但实际使用中对拍摄的控制比电子快门好得多，因此在中高端机型上多采用电子快门+机械快门的混合快门。理论上来讲，快门速度的调节范围越广，相机越能适应更多的拍摄场合，但由于数码相机图像传感器的工作特点，长时间曝光后噪点增加，画面质量下降，不宜采用过慢的快门速度。通常快门速度超过1秒相机会自动启动降噪功能，其原理类似于图片编辑软件的去斑功能，结果在减少了噪点的同时也损失了很多画面细节，例如要通过长时间曝光拍摄星空时，星光不是被噪点湮没了就是被降噪功能当作噪点模糊掉了。另外慢的快门速度还必须配合三角架来防止抖动造成画面模糊，这对以方便为卖点的消费级数码相机来说有点尴尬。因此对数码相机的快门速度无需太过要求。

如何克服快门延迟： 与传统相机不同，数码相机在按下快门后需要完成对焦、测光系统、数据运算系统等一系列过程，所以从按下快门到快门真正释放有一段延迟，通常数码相机的说明书上都会标注滞后时间。为实现“所见即所得”，可以先对准被摄目标半按住快门，此时相机会自动完成对焦和测光（可以从液晶取景器上看到测光点），待需要拍摄的画面出现后再完全按下快门就可以快速完成拍摄。

二、图像传感器

1.品质

常用的图像传感器器件有COMS和CCD两种，由于

CCD成像质量比COMS要好得多，基本上主流的数码相机均采用CCD，COMS多用于摄像头和一些玩具级的低端数码相机上。衡量CCD品质的一个重要标准是有无坏点，同液晶显示器不同，CCD是不容许有坏点的，这点需要注意。坏点可通过分别拍摄多张黑色和白色图片后在CRT显示器上仔细对比观察来识别。CCD品质的另一个方面是对色彩的还原能力，针对这方面各大厂商都提出了一些不同的技术，如索尼的超级HAD CCD、富士的Super CCD HR等。这些技术配合优秀的镜头能够使图像的颜色更加生动，尤其适合拍摄自然景观。当然对于普通家庭人像摄影来说，对这方面不必苛求。

CCD检测软件：Dead Pixel Test是一款用于检测CCD坏点的软件，下载地址：http://pchome.96590.net/design/digipic/12468.html。

2.像素和尺寸

高像素是商家和厂家极力推荐的一个卖点，目前消费级数码相机的最大像素已经达到了700万，与准专业相机持平。实质上高像素的作用是为了输出更大幅的图像，而消费级数码相机的主要用途是输出5寸画面的相片，200万像素就可以满足要求，即使考虑加工剪裁，300万像素也足够了。而且高像素的图像传感器噪点也更难控制，消费者没有必要一味追求高像素的产品。

像素数与输出图片尺寸的计算：打印机分辨率是指打印机在水平和垂直方向可以产生的每英寸点数(dpi)，普通彩色喷墨打印机在300～600dpi之间（打印机产品说明上标注的分辨率是指经过插值的输出分辨率，目的是使打印效果更加柔和，而打印机能处理的图片分辨率仍为300～600dpi）。200万像素的水平分辨率为1600，那么打印尺寸=1600/300=5.33英寸，也就是5英寸。

消费级数码相机常见的CCD尺寸有1/2.7英寸、1/2.5英寸、1/1.8英寸（专业级相机为2/3英寸）。在CCD尺寸相同的情况下，像素数越高则每个单元像素占用的CCD尺寸越小；当像素数相同的时候，CCD尺寸越大则分配给每个像素的CCD面积越大。如1/1.8英寸CCD单元像素的面积是1/2.7英寸CCD的3倍。单元像素的面积越大，每个单元像素所能记录下的光信息越多，也就能得到细节更丰富的图片效果。另一方面CCD的作用是将光信号转化为电信号，单元像素面积越大则每个单元间的间隔也越大，绝缘越好，漏电流越小。漏电流会造成画面噪点和紫边，所以单元像素面积越大画面越纯净。


图12


图13

噪点和紫边：噪点是指图像中本不应该出现的像素点，多表现为暗部出现的彩色亮点，也称杂色。紫边是指拍摄与背景亮度对比强烈的物体时，在高光部与低光部交界处出现的色斑过渡，多为紫色。

为使大家直观地了解单元像素面积对成像质量的影响，这里用拍摄实例来说明。图8和图9是分别使用卡西欧EX-Z55（图10，1/2.5英寸500万像素CCD）和索尼DSC-F717（图11，蔡司镜头，2/3英寸500万像素HAD CCD）拍摄同一景物的效果，对比树枝和建筑与天空交界处，图8的噪点和紫边现象要比图9明显的多。

图8

图9

如无特殊要求且预算充裕，建议普通用户选用300至400万像素，1/1.8英寸CCD的机型。


图10


图11

3.感光度

在传统摄影里，感光度是指胶卷对光线的敏感程度，感光度越高则拍摄同样亮度的照片所需曝光量越少，曝光时间越短，所以高感光度的胶卷被叫作高速胶卷。对于数码相机来说，CCD是固定的，因此感光度也是固定的，但大多数数码相机都有感光度调节选项，这主要是通过提高增益和合并像素点（即将多个相临的像素当作一个像素使用）来实现。由于提高感光度的同时会增加噪点和图像颗粒感，降低成像质量，因此一般情况下不宜采用提高感光度的方法增加曝光量。图12和图13是使用卡西欧EXILIM PRO EX-P700（图14，4倍光


图14

学变焦，700万像素，1/1.8英寸CCD）分别在ISO80和ISO640感光度下拍摄照片的局部效果，高感光度下图片颗粒感增加，细节粗糙。

由于感光度越小画面就越细腻，层次越鲜明，因此应该尽量选择最低感光度越小的产品，通常消费级数码相机最低感光度有50、64、80、100几档。200以上的感光度日常基本不会用到，但对新闻摄影来说很多时候需要用高速快门来捕捉瞬间动态画面，在光线不足的情况下只有通过提高感光度来保证画面有足够的亮度和对比度，因此用于新闻摄影的数码相机必须能够提供400及以上的感光度。

三、其它方面

1.使用成本

一般不做打印输出的情况下，数码相机的使用成本仅包括电池和存储卡，数码相机常用供电方式有内置锂电、外置锂电和使用标准尺寸电池（多为5号电池）。锂电池充放电性能好，重量轻，结构紧凑，采用内置方式时还没有额外的使用成本，多用于卡片机。但充电电池充放电有次数限制（锂电池通常为300～500次），内置电池电量用完后无法应急补充，使用局限性大。外置锂电池可以通过更换备用电池来延长使用时间，相对而言局限性要小一些。不过数码相机配置的锂电池和充电器多是专用的，价格都比较高（原装单电池不低于300元），而且即使是两块电池，使用时间还是有限，外出采青还是受限制（不要怀疑，数码相机都是电老虎）。使用标准电池的数码相机绝大部分都可以同时支持充电电池和碱性电池，平时可以使用充电电池以节约成本，关键时刻也可以临时购买碱性电池应急，基本上不会受电池使用时间的限制。不过需要注意的是，不是所有使用标准尺寸电池的数码相机都可以使用碱性电池，如柯达相机必须使用充电电池或柯达自己的专用电池，普通AAA碱性电池通常只能坚持10张左右。

数码相机节电技巧：数码相机上的耗电大户包括光学变焦电机、闪光灯、液晶取景器，此外存储卡的读写操作也比较费电，因此为节约电能，应尽量避免使用不必要的变焦操作；尽量避免频繁使用闪光灯；尽量使用光学取景器少使用液晶取景器（数码相机的节能设置也是不使用时关闭液晶取景器）；尽量减少对存储卡的编辑；尽量少用连拍功能。

主流数码相机内置的存储容量多在32MB以内，通常只够存储几张高像素的照片，因此购买数码相机时都要另外购买至少128MB的存储卡扩充容量，而存储卡在交换数据时（如在数码冲印店输出照片）也很方便。常见的存储卡有CF、SD、xD、MMC、SM、MS（索尼记忆棒）等（图15为SANDISK出品的各种存储卡），各种卡价格相差很大，如低速的CF卡和SD卡128MB在180元左右，xD卡价格是它们的两倍，索尼的记忆棒还要贵一些，如果需要很大的存储容量（如经常外出采青或需要使用摄录功能）就必须要考虑使用成本。


图15

电池续航能力和存储卡的容量都限制了数码相机的拍摄张数，因此要平衡考虑。如使用128MB以下的存储卡基本上不用考虑电池的续航能力，选用锂电池的机型（多半是轻薄的卡片机）更加方便。而配用较大容量的存储卡时，最好选用可使用碱性电池的机型。选购电池和存储卡时注意一定要购买原厂或大厂的正规产品，否则白花了银子是小，损失了数据甚至造成相机损坏（这种原因造成的损失不在保修范围之内）可就赔了夫人又折兵。适合于数码相机使用的5号镍氢充电电池品牌中，GP超霸和次时代等产品有比较好的性价比，1800mAh单节价格12元左右，最好选用“充电宝”套装（即电池配充电器，图16为GP超霸的充电宝）。存储卡除原厂的外，SANDISK等品牌的产品口碑也很不错。


图16

2.液晶取景器

数码相机有光学取景和液晶屏取景两种方式，其中光学取景又分为旁轴式和单反式，单反式成本高昂只在专业机上才使用。相比旁轴式光学取景器，液晶取景器是从CCD上直接取像，没有取像误差，所以对数码相机来说相当实用。液晶取景器同液晶显示器一样，像素数、尺寸、发色数这几个参数越高越好。由于数码相机通常在室外工作，还要有较高的亮度和对比度才能保证在阳光下看得清楚。需要注意的是，液晶取景器是不允许有坏点的。一些数码相机的液晶取景器还具备翻转功能，除自拍外实际使用的场合不多，在价格增加不多的情况下可以考虑。

就目前市场来看，1.8英寸及以上尺寸，11万像素的液晶取景器效果最好。当然液晶取景器并不对最终画面输出质量产生影响，如果考虑其他因素，1.5英寸的液晶取景器也是可以接受的。选购时要对亮度和色彩多作实际对比，并特别注意避免买到存在坏点的产品。

快速检查液晶屏坏点：将液晶屏对比度调到最大，先将亮度调至最暗盖上镜头检查液晶屏上有无亮点，再将亮度调至最大打开镜头盖对着白纸检查有无黑点。

3.摄影和连拍功能

数码相机在这方面的原理与数码摄像机相同，因此绝大多数数码相机都具备一定的摄像能力。数码摄像机与数码相机主要的区别在于3个方面：一是数码摄像机的光学变焦能力比数码相机要大得多，最少是10倍；二是数码摄像机可以在摄像过程中调焦，使用“定焦跟拍”拍出来的

效果很呆板；三是图像记录时间长，数码摄像机使用的DV带容量要比数码相机的闪存大得多，数据处理能力也比数码相机强。对于数码相机来说，要想得到比拟数码摄像机的摄像效果起码应该具有3倍光学变焦能力，可在摄像过程中调焦，拍摄不计时长（只跟存储卡容量有关）。不过消费级数码相机中还没有这样全面的机型，如联想S50（图17，3倍光学变焦，500万有效像素，1/1.8英寸原色CCD）虽然可在摄像过程中调焦，但只能拍摄1分钟的短片，当然如果使用者有一定的剪辑能力也是可以制作出很好的作品。



图17

连拍功能可以在很短时间内连续拍摄多幅静止图片，具有很高的实用价值却多被消费者忽视。连拍的一个作用是可以补偿抖动。没练过铁手功的普通摄影者在按下快门的瞬间手会产生轻微抖动，在广角端和慢快门时容易使画面"糊"掉（画面影像重叠）。如果使用连拍功能就可以在拍摄完第一张照片，相机稳定后，拍摄出没有抖动干扰的第二张照片。连拍功能的第二个作用是捕捉动态瞬间。由于数码相机快门有延迟，在捕捉动态瞬间时采用预估的方法确定按下快门的时机存在误差，经验不足的拍摄者很可能会错过精彩画面。使用连拍功能使时间裕量增大，大大减少了捕捉难度。而且连拍功能只是软件功能，并不增加成本，却非常有价值。对于一般家庭用户，数码相机的摄影功能倒是可以活跃聚会气氛，对于效果就不要奢望了，反倒是应该多注意连拍功能。

防抖功能： 数码相机的防抖功能有镜头防抖和数码防抖两种实现方式。镜头防抖是利用感应器感应抖动的方向，然后根据镜头的运动方向及位移量进行负补偿以实现防抖，由于结构复杂成本高昂，只采用于具备长焦距的专业相机上。数码防抖就是快速连拍，然后由相机CPU选取最清晰的一张。

4.手动功能

理论上来说手动功能可以给摄影者更多的拍摄自由，对拍摄环境的适应能力也更好。不过对于一般消费级数码相机的使用者来讲，数码相机预制的几种场景模式完全可以满足使用需要，而且效果也不错。而一些手动功能并不适用于一般的数码摄影，如B门（即手动决定曝光时间）。消费级数码相机的手动功能主要是针对初级摄影爱好者的，如佳能PowerShot A75除了丰富的手动功能外，还在液晶取景器上给出了测光值，加上数码相机几乎为零的使用成本对摄影入门非常适用，被喻为"平民皇帝"。但在一般情况下，佳能PowerShot A75要比同价位全自动的尼康COOLPIX 3700（图18）实际成像效果要差一些，如对噪点和紫边的控制。对于一般家庭用户，建议选用场景模式丰富的自动机型，而对摄影有兴趣的用户可以考虑选用具备一定手动功能的机型。



图18

5.附件扩展功能

具备附件扩展功能的机型可以通过添加或更换附件来扩展相机的能力，其中影响最大的是更换镜头和外接三脚架。前者可以扩展光学变焦范围并通过换用特殊镜片得到特殊的摄影效果，还可以通过加挂UV镜起到防尘和保护镜头的效果；后者是长时间曝光所必须的。对扩展能力还需要看附件的丰富程度，最好是能使用传统摄影器材，例如可更换镜头最好有转57mm口径的转接镜头就可以使用标准相机镜头。

UV镜： UV（Utdraviolet）意思是紫外线，UV镜即紫外线滤光镜，是一种加装在镜头前，镀有能有效吸收紫外线镀膜的平光镜。因CCD对紫外线不像传统胶片那样敏感，因此数码相机上加装UV镜不是为滤光（在拍摄蓝天白云时还是有一定效果的），主要是起到保护镜头的作用。鉴别UV镜可使用紫外线验钞机隔着镜片照射人民币（必须是真钞，假的可不行），不出现防伪图案的为真。

对于普通家庭，尤其是考虑便携的用户，随机的附件就可以满足一般使用要求，因此可以不考虑扩展性。需要注意的是，有些相机虽然有附件支持，但附件不通用且性能低下，如一些低档相机附赠的所谓三角架是个连自己都支不稳当的云台，这样劣质的扩展功能还要消费者买单，还不如没有的好。

综合各项参数，笔者认为选购消费级数码相机首先应该看镜头，德系镜头和尼克尔镜头有最好的效果。在不了解镜头品牌或品牌相近时应看最大光圈和最小感光度，最大光圈越大、最小感光度越小对镜头品质的要求越严格，因此通过这两项参数就可以大概地了解镜头品质。其次看CCD尺寸和CCD像素数，比值越高越好。各种功能中光学变焦最重要，其次是连拍功能，其它功能可根据自己的需求选用。然后实际操作感受一下握持手感、按键手感、反应速度、液晶取景器效果等是否适合自己的使用习惯。最后使用最高像素拍摄几幅图片输出到高质量的CRT显示器上，主观感观实际成像质量和风格是否符合个人需要，并检查镜头和CCD是否存在瑕疵（如有可能最好使用测试软件）。需要说明的是，很多人购买数码相机只是为了方便和较低的使用成本，其实数码摄影相比传统摄影最大的优势在于方便编辑，通过各种图像编辑软件（如PhotoShop）不但可以弥补数码摄影在成像质量上的差距和摄影技法上的匮乏（如不能二次曝光、不能快速推拉镜头实现爆炸效果等），还可以实现很多传统摄影无法实现的特效，因此熟练掌握图像编辑软件是使用好数码相机的必要条件。

MP3播放器 Apple iPod Photo

■品合实验室 小虫


三头AV线可输出视频信号及立体声音频

提及英特尔，多数人会联想到大名鼎鼎的奔腾4处理器；说到苹果，你也许脱口而出G4/G5！但实际上，英特尔在2004上半年靠手机芯片的强劲销售才维持盈利，而苹果公司2004年第二季度利润是2003年同期3倍，iPod销量恰好也是2003年同期的3倍。

小东西大角色，不是吗？或许我们最需要的不是一台时刻怒吼着的强力全能PC，而是类似手机、iPod这类体积小巧、功能明确的消费产品。苹果在推出iPod mini、iPod Photo后掀起了新的销售热潮，2004年圣诞期间iPod的市场需求量甚至超过了其产能。如果让我选择苹果的产品，我不会考虑白色以外的颜色；如果让我选择iPod，我不会考虑iPod Photo以外的产品！

如果没用过类似产品，在iPod Photo的上手操控上会遇到一些麻烦，不过一旦掌握要领，你就会发现它的触摸式转盘控制其实方便、简捷到极点！通过1394接口或USB 2.0接口，iPod Photo可与MAC及PC机相连，在PC机上它通过iTune播放器和文件夹进行同步，这种工作方式和闪存式MP3有明显不同，虽然它也可作为移动硬盘使用。

由于兼顾相册功能，iPod Photo最小容量为40GB，经改良的电池使连续播放音乐时间高达15小时。乳白色有机材料加亮银色金属外壳，边角圆润光滑的长方形盒子，外观上它和第四代iPod非常像，只略微厚重一些。iPod Photo最酷的当然是支持65536色、220×176分辨率的显示屏，想像一下手指在转盘上一划即可与亲友随时随地分享照片的温馨感觉吧！如果对自带LCD分辨率不满意，可通过AV线或S-Video（选配）线将幻灯输出到大尺寸显示设备，还能同时配乐呢。iPod Photo还具有时钟、通讯录、日历、备忘录和游戏功能，不支持视频播放和数码相机连接令人遗憾，苹果把这些功能都交给了Mac mini。

带iPod Photo上街总有拿出来秀一下的欲望，“喔，那是什么？好酷！”这就是iPod。


顶部的按钮和接口设计非常简洁


连接MAC、PC的1394、USB2.0数据线


彩色LCD的实际显示效果相当出色



背面漂亮的金属外壳，容易划伤，需要用户精心保护


功能丰富的基座，兼顾数据、音频和视频传输的同时，还可以充电

容　　量： 40/60GB
音频格式： AAC（16~320kbps）、MP3（32~320kbps）、MP3 VBR、Apple Lossless、WAV、AIFF、Audible
图像格式： JPEG、BMP、GIF、TIFF、PNG
显 示 屏： 2英寸TFT彩色LCD
接　　口： USB 2.0、IEEE1394
尺　　寸： 104×61×19mm
重　　量： 181g
附　　件： 基座/耳机/皮套/AC电源转换器/1394线/USB 2.0线/三头AV输出线
价　　格： 4999元/5999元
咨询电话： 800-810-2399

MP3播放器 创新Zen Micro

图 晶合实验室 魔之左手

创新的Zen Micro是其在Muvo2后推出的新一代微硬盘数码播放器，在软硬件设计方面针对前任有了大幅的进步，而创新公司也并不讳言其借鉴了最大对手——苹果的一些优点，例如精致的半透明材质和超眩的呼吸式背光等，除此之外，Zen Micro更有多达10种面板色彩可供选择。显示屏效果不错，而微微下凹的触控区提供了相当好的操作感。顶部有拨动式的开关Hold键，小巧却功能齐全的线控器还提供了Mode键，用户可在收音和播放模式间方便地切换。这款产品使用可拆卸电池，连续播放时间可达11小时以上，可以爽足一整天，也只有这样才对得起巨大的曲库容量。

Zen Micro的巨大容量完全可作为音频文件“仓库”使用，因此为便于播放管理，提供了文件和列表管理软件。它还提供了日历、通讯录、日程表、闹钟等功能，并可以和OutLook同步，使其成为一个简单的生活管理工具，强大的功能可以给用户带来不少方便。

这款产品支持8种EQ设置及播放列表同步等功能，在播放品质上继承了创新的一贯特色，拥有相当出色的音频回放效果。而搭配的耳机品质不错，也使其拥有了更好的发挥空间，可满足较高级用户对音质的要求。Zen Micro内置16MB缓存，准备播放的文件被预先读取并存储在缓存中，大大减少了微硬盘的活动，既保证了播放连续性又节省电力，最重要的是充分保护硬盘。只有在自行选取文件播放时会有延迟，在剧烈颠簸时没有出现播放断续或者硬盘出错甚至损坏的现象，喜爱运动的用户也不必担心了。

总体来看，Zen Mirco完全具有和iPod mini抗衡的实力，甚至在外壳色彩选择和FM收音功能等方面还有明显的优势，我们相信它在市场上会有相当出色的表现。



顶部的Hold键和接口设计



耳机的外观和音质都不错



保护套的皮带夹可以替换为支架，很不错的设计



Zen Micro的锂电池被设计为可以更换的方式，非常的方便



线控器和可以更换接头的电源适配器，保护套的四边镶有灰色软橡胶，可以保护机身不被划伤

容　　量：	5GB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	160×104
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	84×51×18mm
重　　量：	108g（实测）
附　　件：	耳机/线控器/USB连接线/旅行充电器/使用说明书
价　　格：	2480元
咨询电话：	010-82551800

数码相机 BenQ C60

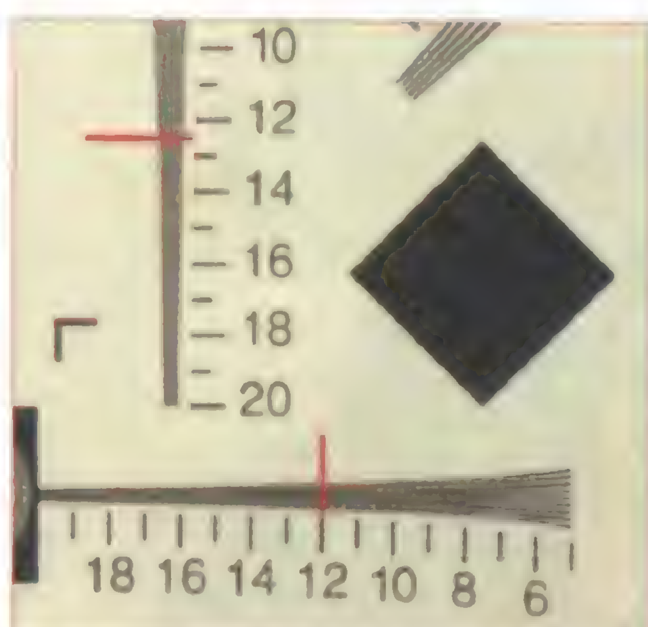
晶合实验室 刘理我


拥有完整的手动功能


背面图，操控布局及液晶屏


调节光圈和快门的拨轮





分辨率测试（长焦端，红线是其极限分辨率位置）

C60的体积不大，金属质感很强，制作工艺较之前我们测试的E53又有不小的提高，可以看出这款产品的定位比E53更高一些。C60厚度为35mm，显得有些敦实，虽然体积并不大，但相机的握持感尚可，前面板手指接触部位作了防滑处理。对女性用户而言可能会觉得稍微厚重了一点。

在相机的背面有一个2英寸LTPS液晶屏，综合考虑当前的市场趋势以及实际应用中液晶屏巨大的耗电量，我们认为2英寸是一个非常合适的选择。液晶屏上方是旁轴光学取景窗口，带有屈光度调节，相机将拨盘放置在右侧，不过尺寸稍微小了点。

和同类产品相比，C60功能相对比较全面，具有完整的光圈优先、快门优先以及全手动模式，情景模式包括夜景、人像、运动3种，精简而实用。短片模式可以进行不限时拍摄（根据存储卡的容量而定），分辨率为320×240。此外，我们还可以进行±2/3EV为单位的包围曝光式连续拍摄（3张），最大连拍能力为5张，值得一提的是比较有趣的间隔拍摄功能（在设定时间内，自动连续拍摄2～99张）以及相片语音旁白功能。

C60分辨率为594万像素，我们没有从说明书上找到CCD尺寸大小的相关信息；ISO支持50～200；镜头为3倍光学变焦镜头，F=7.2～21.6mm/2.8～4.7；相机采用机械电子合成快门，快门速度1/1500～8秒；测光方式包括点测及多重测光两种；闪光同步为1/250秒。

C60镜头分辨率尚可，无论是长焦端还是广角端，都有不错的表现，最大光圈下分辨率稍低于最小光圈；相对同类产品而言，广角端变形控制较好，紫边的控制也不错；相机的成像锐度很高，色彩表现力也很好，自动白平衡在室外工作良好。虽然BenQ在数码相机的设计理念上没有过多强调专业性，但我们在DC C60身上或多或少看到一些具有专业特性的功能，当然，这并不影响它的时尚主旋律。总体来说，这款相机的设计比较成熟，在时尚魅力和专业功能之间找到了一个不错的平衡点。

项目	参数
像　　素	594万像素 CCD
最高分辨率	2816×2112
变　　焦	3×光学/4.4×数码
最大光圈	2.8/4.7
焦　　距	7.2～21.6mm
最近对焦距离	9cm
ISO	50/100/200
存　　储	SD
录　　像	320×240
电　　池	锂电
体　　积	94×63×35mm
重　　量	180g（不含电池）
附　　件	数据线/锂电池/32MB SD卡/软件/驱动光盘
价　　格	2680元
咨询电话	0512-68095919

手机 BenQ M305

■晶合实验室 龙猫（移动版）

M305是明基新推出的一款面向中低端市场的三频手机，支持GSM 900/1800/1900三种频率。该手机尺寸和重量分别为102mm × 44mm × 18.3mm与86g，配备了一块1.5英寸、128 × 128的65536色CSTN液晶屏，显示色彩鲜艳且亮度较高，但响应速度稍慢，带有拖影现象。M305的铃声为16和弦，扬声器音量可达100分贝。这款手机配有11万像素的CMOS摄像头，可将拍摄的照片作为来电大头照或彩信发送，并可实现浮雕等特殊效果，为用户增添不少的使用乐趣。

M305采用了月牙形按键设计，手感偏硬。由于按键表面积狭窄，手大的人操作会感到些许吃力。输入法为摩托罗拉的iTap，使用便捷。需要说明的是，由于我们拿到的是一台工程样机，评测中出现的一些问题有可能在正式版本中得到解决。总的来说，作为一款中低端手机，M305拥有良好的做工、年轻化的外形设计、较为丰富的配置、简单易用的功能以及合理的售价，更适合在校学生使用。



CSTN液晶屏亮度和色彩表现比较令人满意，但拖影现象也是STN屏幕的一大通病

网络制式：	GSM/GPRS
显 示 屏：	65536色CSTN
摄 像 头：	11万像素
铃　　声：	16和弦，支持SMAF、iMelody和Midi
尺　　寸：	102 × 44 × 18.3mm
重　　量：	86克
附　　件：	不详（样机）
参考价格：	1380元
联系电话：	0512-68095919



位于机背的11万像素摄像头和号称音量可达100分贝的扬声器，可惜没有自拍镜



通过电池下方的扣具可以轻松取出电池，是非常贴心的设计

锄2英雄传

发行公司： 数字鱼移动娱乐

游戏类型： 棋牌类游戏

适用机型： NOKIA S40和S60系列

资　　费： 5元(一次性收费)

游戏大小： S40：53kB、S60：72kB

游戏平台： Java

发送方式： 发送C2到665588

游戏介绍： 尽管随着社会的不断发展，各种新颖有趣的新型娱乐休闲方式层出不穷，但扑克牌仍然以其内涵丰富的持久魅力而风迷全球，几乎人人都会玩几招。锄2又叫锄大地，是中国人自己发明的扑克牌游戏，其规则简单易学，打法生动精彩，比之桥牌等竞技性项目，含较大的运气成分，加上一定的技术性，发展成畅受欢迎的游戏。现在，通过数字鱼开发的手机游戏《锄2英雄传》，只要启动你的手机就可以随时进行消遣。游戏中设置了多位NPC角色与玩家对垒：红心俏女郎、牌坛小旋风、黑桃五王子……誓要掀起一场锄牌生死大决斗！如果你自问是锄牌高手的话，就快来杀他们一个片甲不留！





麻将王

发行公司： 数字鱼移动娱乐

适用机型： NOKIA S40和S60系列

应用方式： 离线（单机）应用

资　　费： 5元（一次性收费）

游戏大小： S40：49kB、S60：58kB

游戏平台： Java

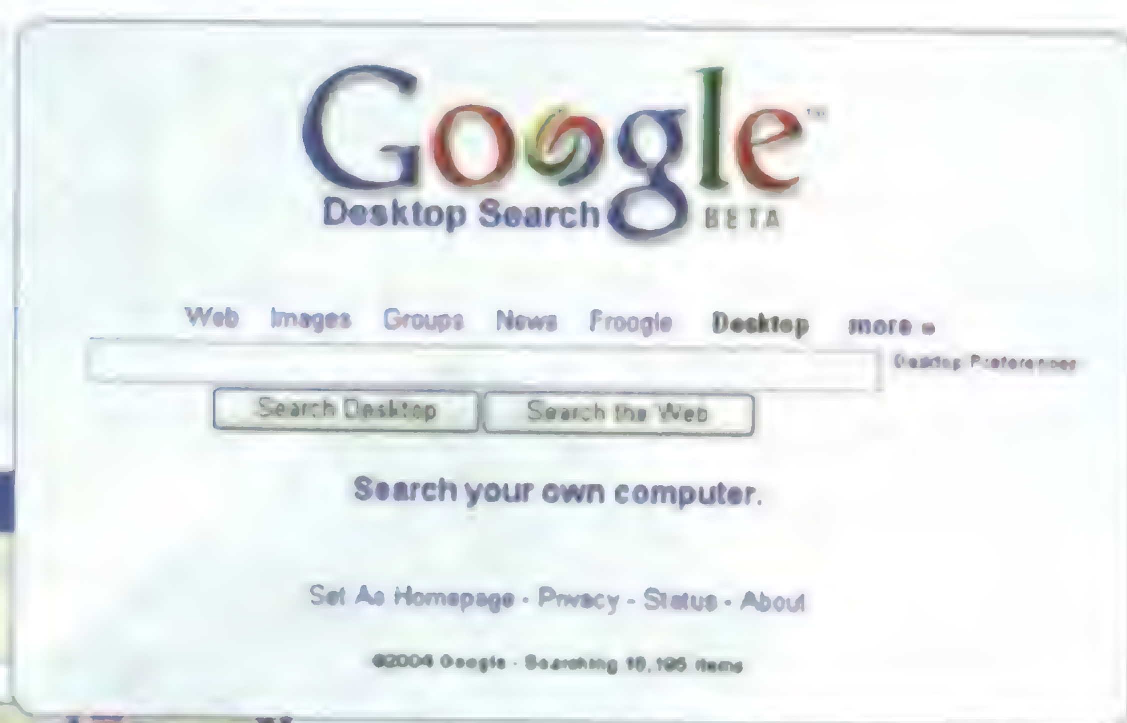
发送方式： 发送MJ到665588

游戏介绍：

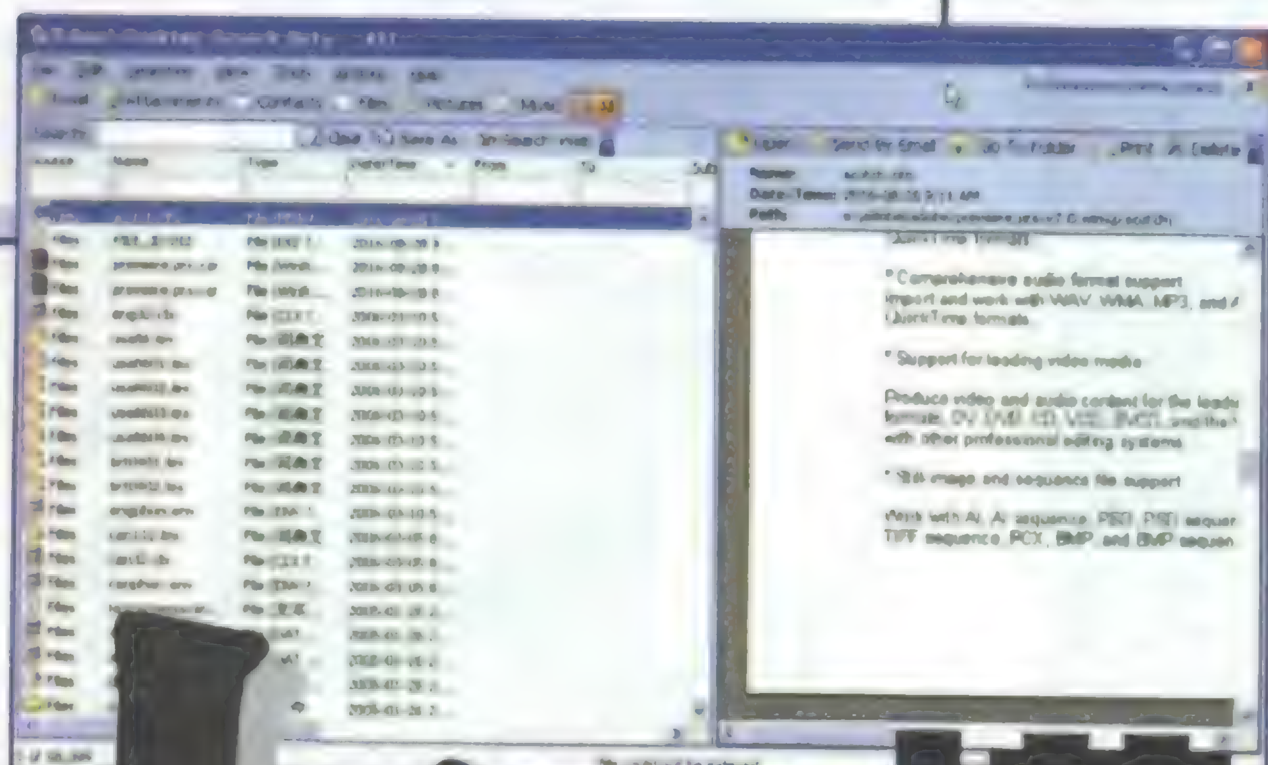




打麻将是中国人最喜爱的业余活动之一，尤其是逢年过节时，亲朋好友聚于一堂，围着麻将桌其乐融融。这种百玩不厌的四人麻将游戏，既可消磨时间，又可锻炼头脑。喜欢麻将游戏的朋友不妨尝试一下手机上的《麻将王》，可以让你不受时间地点的限制随时随地玩麻将！如果你自问是麻将高手，就一定不容错过了。此游戏的目的是要在麻将局中击败其余三人，玩家只需要令其中一人的分数扣至零便可过关。这款小游戏不仅适合年轻人娱乐，同样也适合长辈用来消磨时光，再也不用为“三缺一”而发愁了。







2004年微软操作系统最大新闻之一是Longhorn开发计划中WinFS服务的取消。WinFS是哪路高手？熟悉此开发计划的人都知道这实际是一个对本地硬盘资源进行动态搜索、并以虚拟文件夹的方式将结果归类显示的服务。尽管WinFS一再延迟，但微软的眼光多少指向了不远将来的应用：如何在海量的本地硬盘资源中准确定位自己要的那一个？然而Windows的婴儿未能落地，各方诸侯的孩子已经发出各自第一声的啼哭。

■策划 本刊编辑部
■撰写 狂暴鸭 冰璃

大海捞针

——3款桌面搜索工具预览与应用

Google Desktop Search beta
MSN Desktop Search beta
Yahoo! Desktop Search beta

2004年搜索界的霸主Google率先推出针对个人电脑的桌面搜索工具，而微软接着也在其MSN工具条中加入桌面搜索功能，2005年新年伊始，最早因互联网网站搜索成名的Yahoo!也按预期推出了桌面搜索工具的测试版——三大巨头齐集，对于用户来说也有了选择的空间。桌面搜索与WinFS的预期目标尚不相同，但它们却有着非常接近的本质：如何能快速寻找到你需要的资源。但是桌面搜索工具是否会跟踪你对文件的更改/删除？在安全问题上桌面搜索工具是否会造成负面的影响？对于你我这样的普通用户，如何才能最大程度让桌面搜索工具为我们来服务？即使你对这些问题不关心，你是否想从它们身上一窥将来主流操作系统的重大改变呢？

本次出台的三位主角色的来源站点分别是：

Google Desktop Search beta：http://www.desktop.Google.com/；

MSN Desktop Search beta：http://beta.toolbar.MSN.com/；

Yahoo! Desktop Search beta：http://desktop.Yahoo.com/。

为了更好地模拟真实的用户环境，我们设计了如下的测试平台：

CPU：AMD 2500+（Barton核心）；

内存：金士顿512MB DDR400；

硬盘：希捷酷鱼V 120GB 7200r/m，格式化后为111GB，已使用39.53GB，硬盘上有3443个文件夹，各种类型的文件共计80849个；

软件环境：操作系统为WinXP SP1，并且已安装大量应用软件与游戏。

注：由于硬盘数据存在个体差异性，测试所得数据只作参考。

一、建立索引

桌面搜索工具之所以能快速方便地查找硬盘中的资料，原因在于软件安装完毕后，首先会对硬盘中所有的文件建立缩略信息（索引），搜索时不再需要对整个硬盘进行查找操作，只在建立的以MB计算的索引文件中进行搜寻即可。这也是与Windows自带的搜索工具最大的不同。由于桌面搜索工具的这种特性，建立索引的能力直接关系到搜索结果，也是我们重点进行测试的地方。

桌面搜索的定义

桌面搜索（desktop search）并不是指脱离浏览器使用桌面上的工具条进行网页搜索，而是把搜索内容从网页扩展到硬盘文件以及数据。通过预先建立文件信息和内容的索引，搜索过程几乎不需要时间。不过建立索引需要一定的时间，而且需要经常更新以同步硬盘数据的改变，而且索引内容也需要占用硬盘空间。

1.安装完毕Google Desktop Search后，软件默认在电脑空闲5分钟后自动开始建立索引文件，如果用户进行操作将自动暂停索引工作，软件没有手动开始选项。点击右下角系统任务栏上的小图标，选择“Preferences”可对索引进行一些设置（图1）。遗憾的是选项很少，仅可选择支持的文件类型和设置建立索引时需要排除的文件夹。如果不想去搜索一些文件夹的内容，可在中间的文本框中输入文件夹的路径，这样在建立索引时就会跳过已排除的文件夹。点击图标选择“Status”可查看目前已建立索引的文件个数（图2）。Google所有的操作都在网页上进行，符合其网络搜索霸主的特点。在进行索引建立时，Google Desktop Search消耗的系统资源较少，仅2.84MB，且生成的文件体积也较为小些，原因是其支持的文件类型并不多。索引文件保存在C:\Documents and Settings\（用户名）\Local Settings\Application



图1



图2

Data\Google\里，且保存目录不可更改。本机索引文件测试大小为89.1MB，建立索引的时间约43分钟。



图3

2.微软发布的MSN Desktop Search桌面搜索工具集成在MSN Toolbar Suite Beta里（图3），其图标驻留在右下角的系统栏中，左键单击图标选择“Indexing Options”点击“Desktop Search”项进入索引设置项目（图4），默认模式下仅对E-mail与“我的文档”文件夹

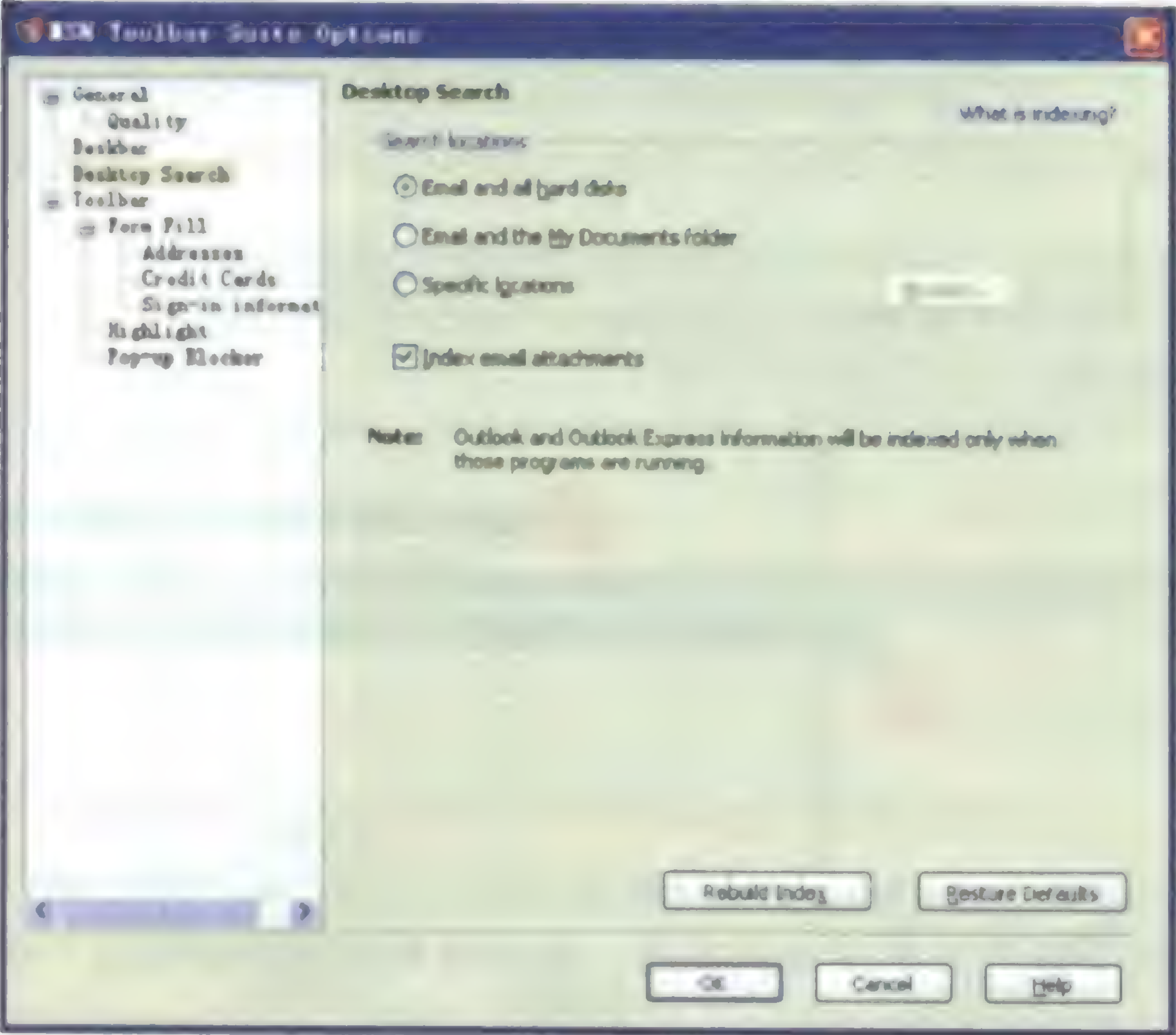


图4

建立索引文件，但可选择对整个硬盘文件或只对指定文件夹建立索引文件，点击最下方的“Rebuild Index”可重新建立索引，这些选项都为用户提供了更多的自主空间，勾选这里的“Index E-mail attachments（索引邮件附件）”选项也是必要的，这样便可通过邮件附件搜索邮件主体了。索引保存的目录为C:\Documents and Settings\（用户名）\Local Settings\Application Data\MSN Toolbar Suite\，并且不可更改。

软件默认在系统不繁忙的时候（即使用户在进行一些不占用过多资源的操作）建立索引，当对整个硬盘文件建立索引时，系统资源占用较为严重，内存占用最高可达50MB，CPU占用最高也能达到90%，硬盘会进行长时间读写操作。如果MSN Desktop Search侦测到其他操作使系统忙碌，会暂停索引的建立。除自动建立索引外，软件还提供手动建立索引选项，通过点击图标选择“Index Now”即开始索引（不会自动暂停），如果需要进行其他操作而暂停索引的话可点击“Snooze indexing 15 minutes”暂停索引15分钟（图5）。通过“Index

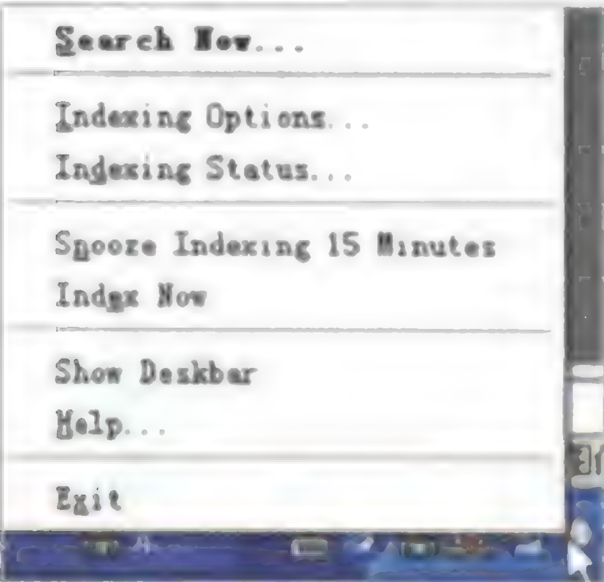


图5

Status”可进行更详细设置（图6），包括暂停时间，从最短的15秒到最长的1天供用户选择，但只能选择软件预先设定好的时间，不能手动输入，略显遗憾。最后在测试用的电脑上建立索引的时间为70分钟，索引文件大小为217MB，比Google Desktop Search建立的大，我们认为可能是因为其支持的文件类型更多。

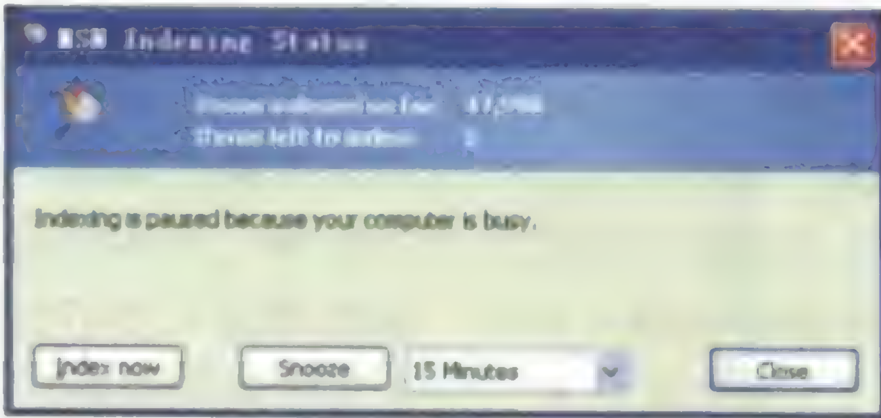


图6

3.Yahoo! Desktop Search的索引文件建立过程与Google Desktop Search相类似，采用后台运行的方式，在测试用的电脑上建立索引的时间约57分钟，内存占用为5.0MB，比Google Desktop Search大一些，生成的索



图7

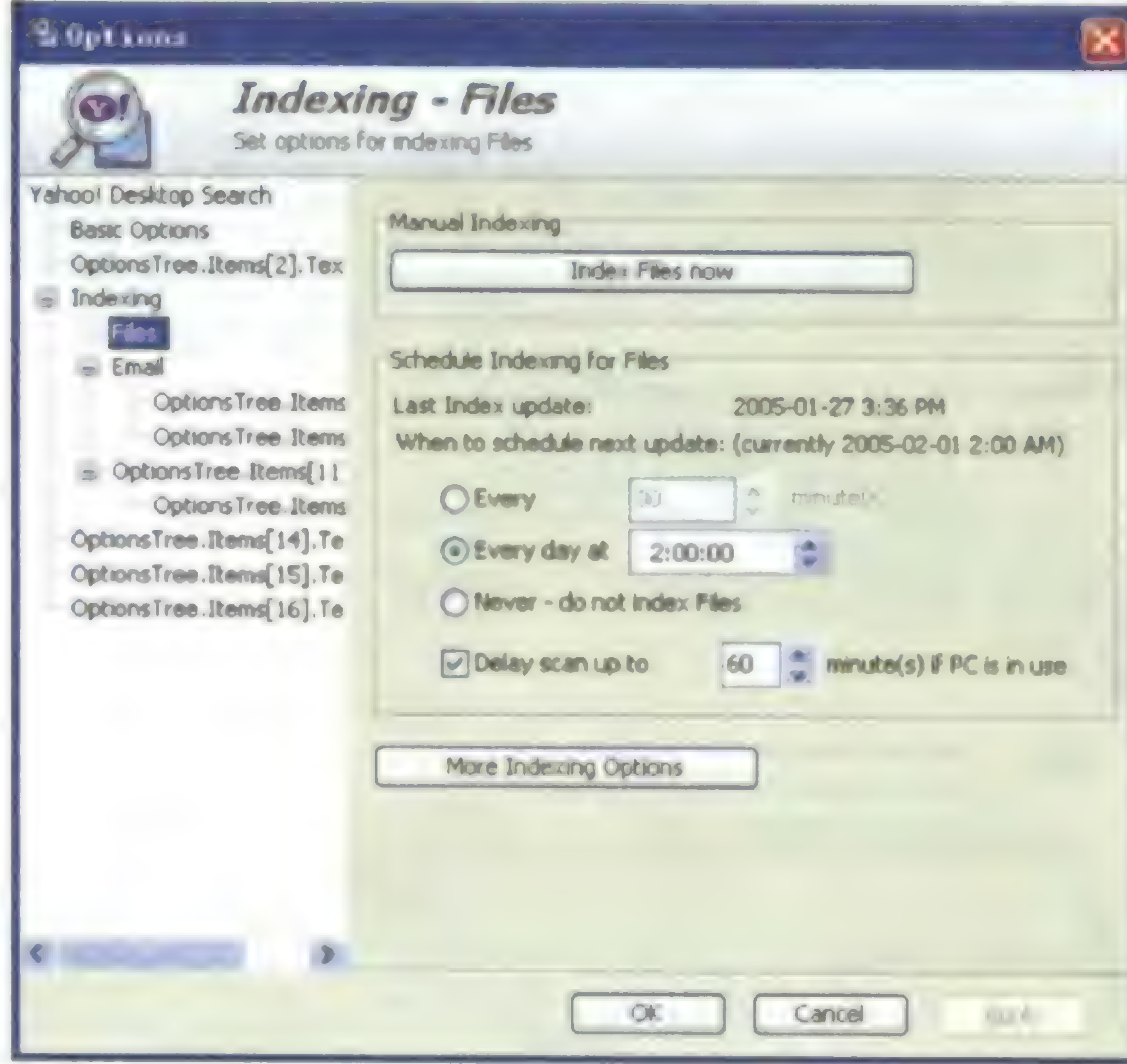


图8

引文件大小为159MB。但它的人性化设置给我们留下了深刻的印象，不仅可更改默认的安装目录和清除索引文件，连索引文件的存放位置都可进行移动操作（图7：选择"Tools"→"Options"，进入"Indexing"页。索引默认位置为C:\Documents and Settings\（用户名）\Local Settings\Application Data\Yahoo!Desktop Search\），且不影响使用（后文会提到）。在"Indexing"→"Files"下还有更多选项（图8），根据用户的需要可分别对文件、邮件等索引方式进行详细操作；系统自动更新索引文件的时间可以分钟为单位手动进行调整，不像MSN Desktop Search只能使用软件预设好的选项；此外该软件也可手动开始建立索引（点击"Index Files now"）。点击"more indexing options"还可分别对每个磁盘分区或文件夹进行非常详细的设置（图9），可以对所有文件建立索引、或只对文档文件建立索引等，非常人性化，对于保护隐私也有帮助，而且操作简单，自由度高。在More Indexing Options中可选择是否对每个分区都建立索引文件，并可规定建立索引

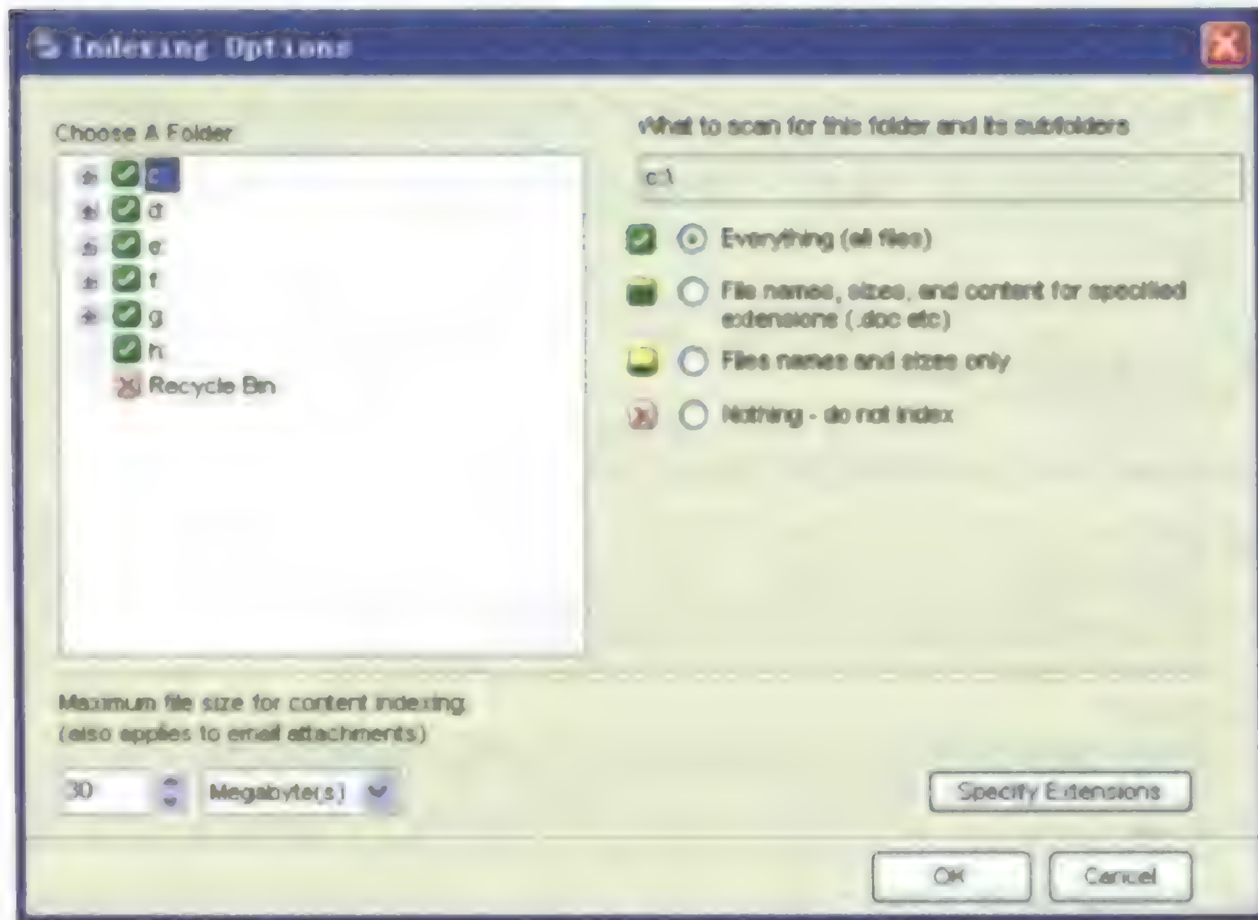


图9

文件的最大上限。Yahoo! Desktop Search的设定虽然相对繁琐，但是人性化、自由度也是3款桌面搜索工具中最好的，以用户的角度来说非常可取，值得赞赏。

Yahoo!桌面搜索的安装

从网站直接安装Yahoo! Desktop Search（地址为：http://desktop.Yahoo.com）时经常会出现图10中的字样，而且WinXP SP2会阻止软件从网页安装，所以随后Yahoo!又给出http://download.Yahoo.com/dl/yds/ydsbeta_1500zk.exe的软件下载地址，在本地直接安装该版本可解决以上问题。

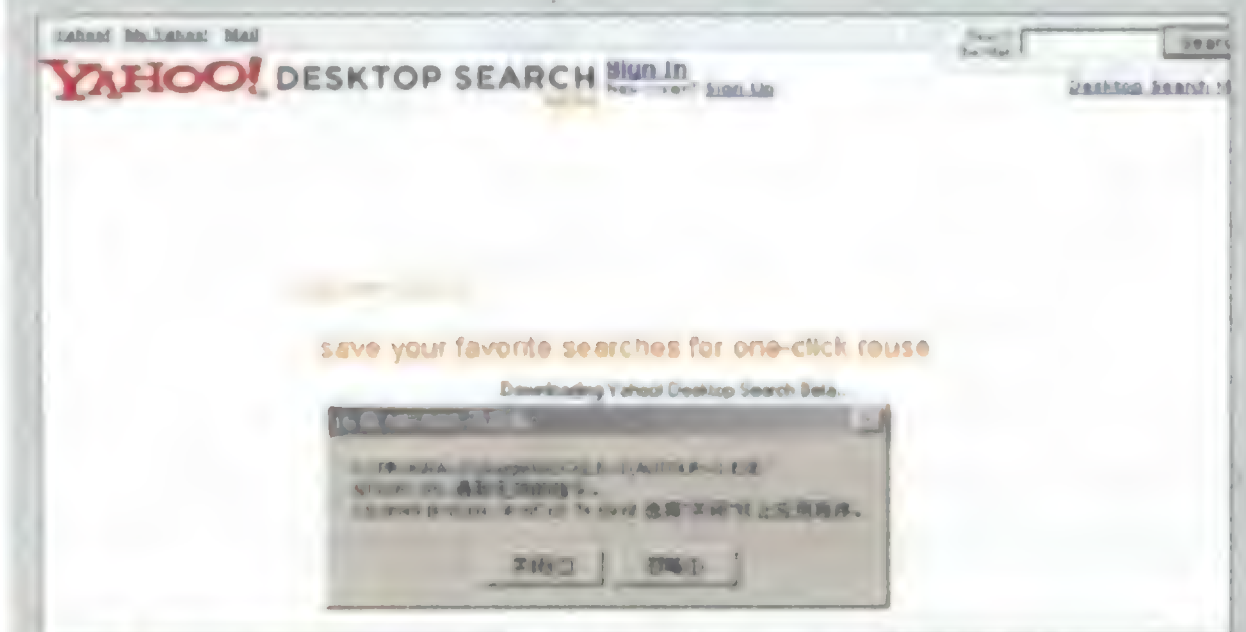


图10

WinXP SP2对桌面搜索的影响

WinXP SP1下3款搜索软件可共同存在于系统中，并可同时进行搜索操作，但在WinXP SP2中同时安装3款桌面搜索工具系统往往会报错。另外，3款桌面搜索工具都可能会尝试连接到网络，如果是WinXP SP2只需让防火墙允许其联网即可。

对于系统中新增加或减少设备，这3款桌面搜索工具不会立即做出反映，为新增设备中的文件建立索引，即便是手动进行索引文件的更新，花费的时间也比较长，对于经常使用移动设备的用户极为不便。

软件	MSN Desktop Search	Google Desktop Search	Yahoo! Desktop Search
建立索引时间/分钟	70	43	57
索引文件大小/MB	217	89.1	159
内存占用/MB	49.99	2.84	4.95

表1：建立索引对比

二、搜索能力

A.文本搜索能力

目前的桌面搜索内容都仅限于文本内容，文本搜索也是我们最常用到的，而且桌面搜索目前支持的都是文本信息，可以说软件对文本的支持属性最大限度地说明了功能的强弱，为此我们首先测试了3款软件的文本搜索能力，在3款软件分别对整个硬盘建立完索引后分别用5个英文和3个中文关键词进行搜索。我们用来测试的文件类型包括：文本文件（txt）、Office文件（doc、xls、ppt）、网页文件（html）、pdf文件及WPS Office文件。

软件	MSN Desktop Search	Google Desktop Search	Yahoo! Desktop Search
duck（本机用户名）	79	134+0	4184
windows	2850	147+495	13041
popsoft	192	40+10	240
help	1297	1240+2615	5667
ini	131	9+61	5285
大众软件	3073	6+1	80849（列出全部文件）
思想	34	0+0	80849（列出全部文件）
意识	24	0+0	80849（列出全部文件）

注：Google的搜索结果数据为“文件+网页（包括临时文件）”。

表2：文本搜索对比

从搜索结果的列表中可以看出，Google Desktop Search搜索的结果并不多，一部分可能是因为其支持的文件类型并不多，仅支持文本文件（包括以文本格式保存的其他后缀文件）、网页和Office系列（还包括AOL即时通信软件的聊天记录，但在国内用的不多），而金山WPS Office系列、pdf及多媒体文件含有的文本信息均被排除在外（这点也可在其索引文件类型选项中看出）；另外的原因是其使用中文关键词搜索时结果可能不完全，因为某些中文在建立索引时成了乱码，以至于在搜索时不能匹配关键词，这种情况据我们测试是随机发生的，并没发现有什么规律，但只针对纯文本文件（图11：用英文搜索时可见某些文件的中文部分为乱码，这

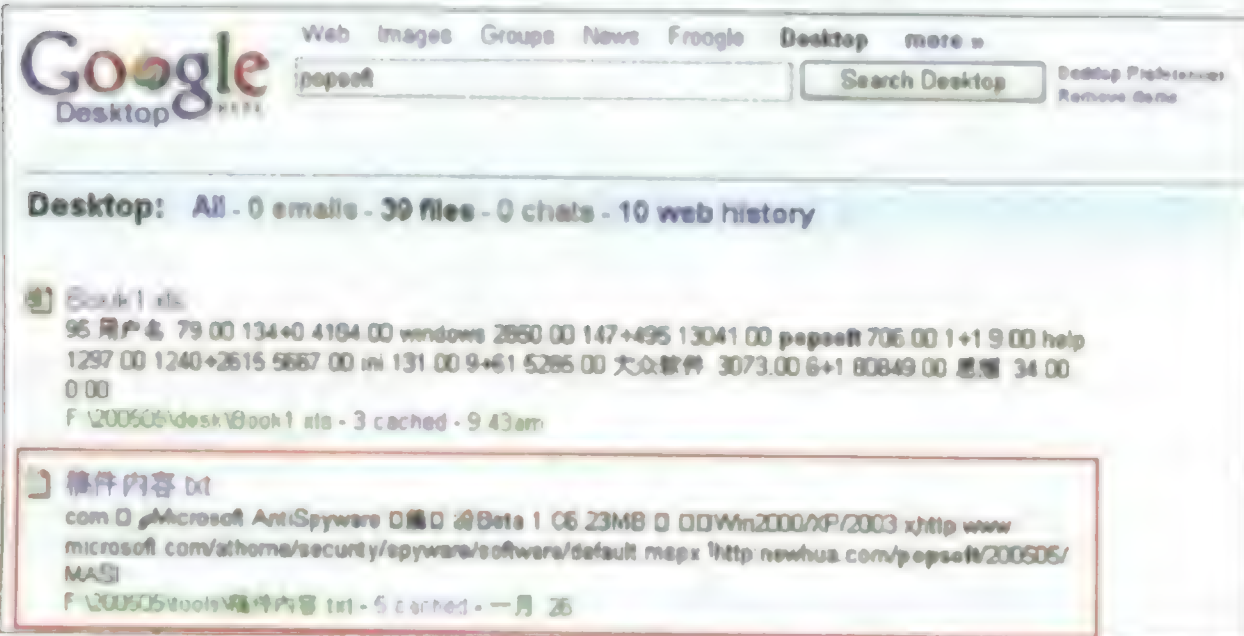


图11

些文件用中文关键词无法搜索到），而更复杂的网页和Office文件没有问题（需要提出的是：这3款软件对中文的支持都不完美），由此可以猜测可能与文本的编码方案有关。软件支持多个关键词，但不支持通配符，英文关键词在结果中是完全匹配的，例如使用“pop”作为关键词搜索结果为11个文件，但不能搜索到含有“popsoft”关键词的文件，对比：用“popsoft”作为关键词搜索结果为40个文件（图12，都不包括网页内容），这样可阻挡一些无用信息，使用户更容易找到需要的文件。另外，Google Desktop Search将硬盘上的HTML网页文件连同浏览网页产生的临时文件一起归入“web history”类型，搜索时可以通过文件的路径区分（图13）。



图12

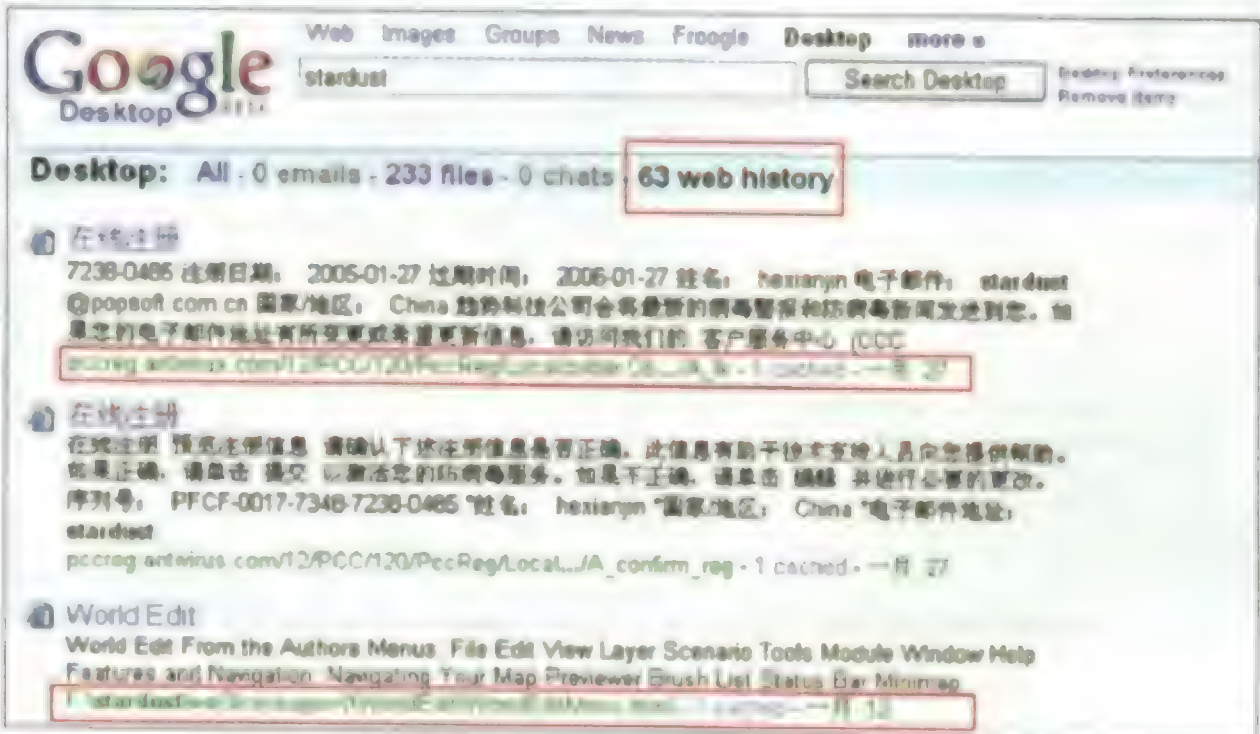


图13

MSN Desktop Search在搜索能力上表现得比较突出，但可能是由于索引文件较大之故，搜索速度比其他两款慢一些。除文本文件和网页外，MSN Desktop Search对自家的Office系列的支持相当好。但同样，金山WPS Office系列文件又一次被拒之门外，pdf文件也不被支持。软件查找的范围相当广泛：不仅能搜索出以关键词命名的文件夹，连此文件夹下的所有文件也都算在搜索结果内（图14），导致大量与关键词无太多关系的文件出现。虽

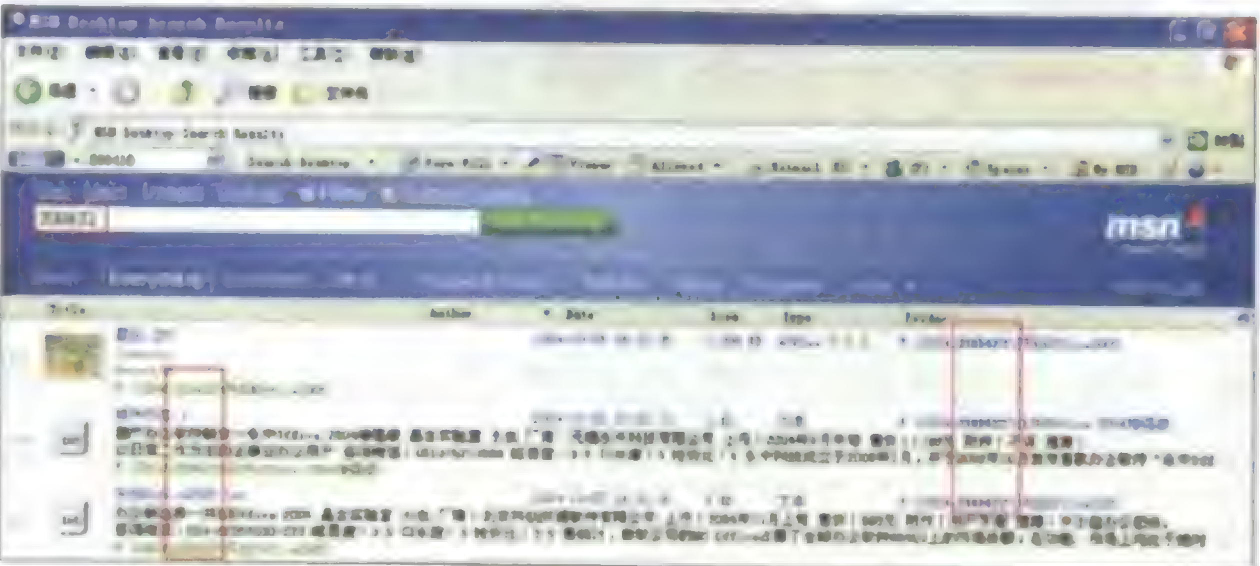


图14

然这样不会漏掉任何文件，但搜索结果过多也会给用户查找带来相当多的麻烦，这时可以利用软件提供的分类或者使用多个关键词再次筛选。当检索关键字过长或搜索不到任何东西时，MSN Desktop Search会对其进行拆分，如“大众软件”这四个字，当对“大众软件”内容检索不到时，会将其拆分为“大众”和“软件”两个词分别操作，内容虽然更为详细，但可用信息不多。与Google Desktop Search类似，MSN Desktop Search支持多个关键词，而且仅搜索文件名时支持通配符，英文关键词在结果中是完全匹配的。此软件对中文的支持相对好些，中文内容部分可正常的显示，并未出现乱码。但如果结果中文件名称的开始为中文，可能会出现文件的路径最深一级目录的文字显示不全的现象。另外，在搜索结果中还有可能找到一些实际不含关键词的文件（图15：在网上随便摘录的长串关键词也能搜索到图片），所以其中文支持还有待于完善。

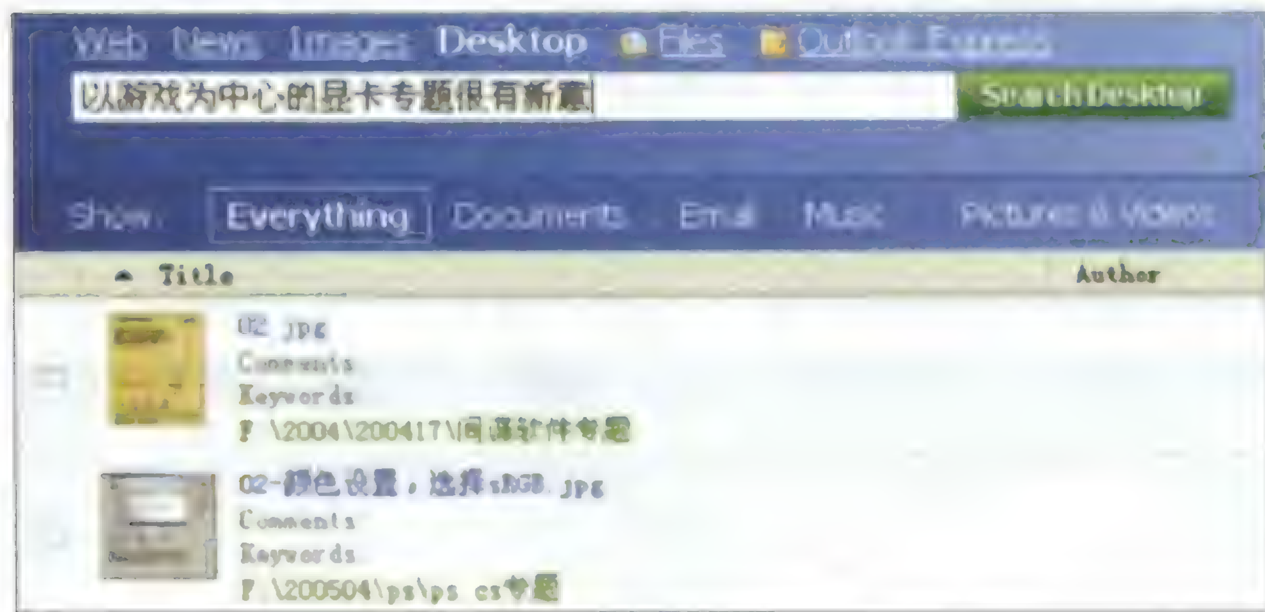


图15

MSN Desktop Search对特殊文件有严格的限制，系统中重要的配置文件，默认隐藏文件都不会被搜索到，对操作系统有着良好的保护。

Yahoo! Desktop Search支持的文件类型是最多的，除了文本文件、Office系列格式和网页外，对pdf格式也提供支持，即使系统中没有支持pdf文件打开和编辑的程序也能搜索pdf文件内容（图16）。软件在搜索的时候完

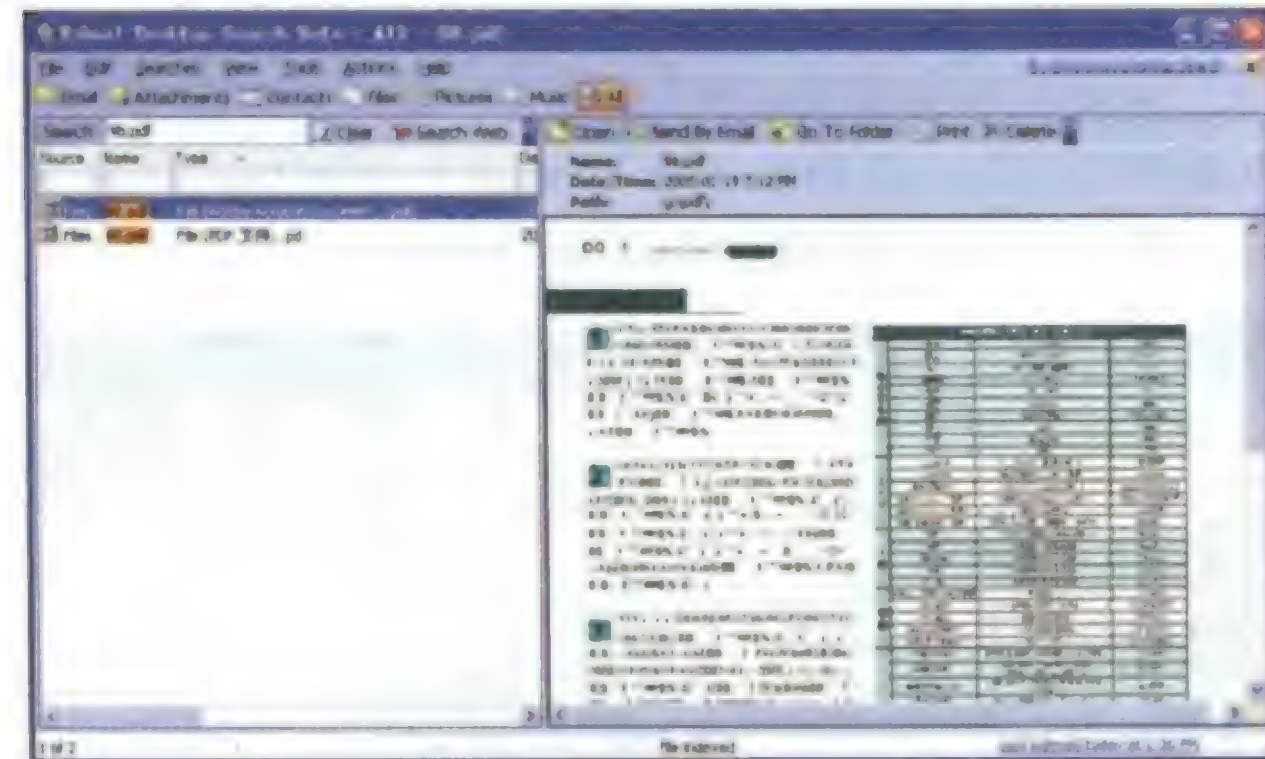


图16

全不理会系统隐藏与受到保护的文件的特殊属性，也支持对文件附加信息的搜索。另外与前两款不同的是，软件对英文关键词要求不那么严格，使用“pop”关键词也能搜索到含“popsoft”关键词的文件，这无疑增加了搜索结果的数量，所以在结果列表中表现异常突出，但相对来说搜索结果的准确性就难以保证，而且实际上并没有增加有用信息，却增加了捡取有用信息的工作量，反而为用户查看添麻烦。另外该软件对中文关键词完全不支持，所有中文关键词的搜索结果显示的是硬盘中所有存在的文件（图17），但并不是说其不能识别中文，相

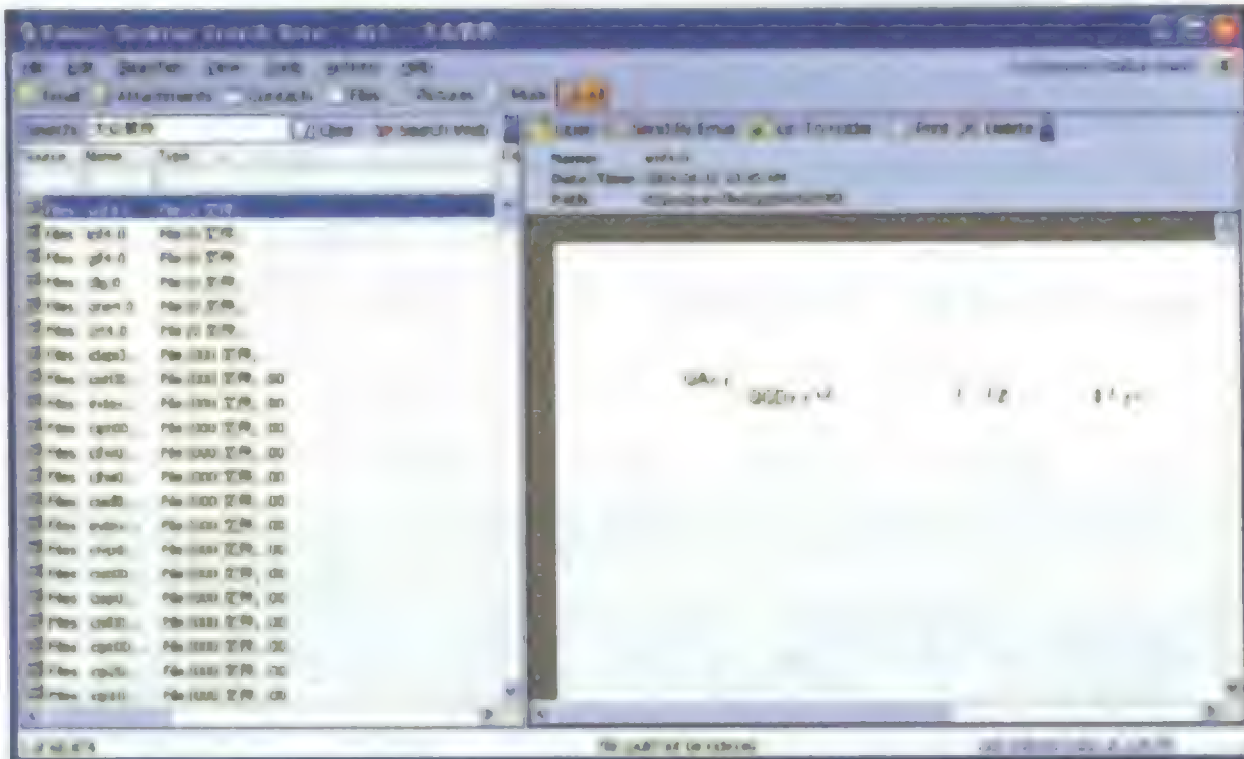


图17

反，在结果中预览除中文pdf外的文件几乎不会出现乱码，也就是说它仅仅不支持中文关键词罢了。在测试的文件类型中，Yahoo! Desktop Search仅仅对金山WPS Office系列不提供支持。

注： 为了使测试的成绩更加准确真实，我们采用系统还原的方式将系统的状态恢复到安装桌面搜索软件之前（只还原系统盘C:，其它盘符保持原来的状态并不作任何变动），重新安装搜索软件，再次建立索引文件，发现曾经测试的某些项目的搜索结果会有微小的出入。Yahoo!虽然可以指定建立搜索文件的路径，并对任意的盘符进行是否完全建立索引文件的设置，但如果在建立索引文件时排除系统分区，其他分区上许多本该找到的文件已无法找到，令人感到意外。

B、邮件搜索

3款软件都提供了邮件搜索功能，因为邮件在国外使用非常广泛。目前世界范围内最广泛的客户端当属“Outlook”和“Outlook Express”，这3款软件也只支持这两款客户端及标准的电子邮件文件：eml。测试时我们使用系统自带的Outlook导入由Foxmail导出的电子邮件734封，然后分别使用“stardust@popsoft.com.cn”和“星尘”作为关键词搜索。

可见Google Desktop Search和MSN Desktop Search的表现完全一致，而且结果完全准确，而Yahoo! Desktop Search则带来一些垃圾信息，而且其对中文关键词仍然完

软件	MSN Desktop Search	Google Desktop Search	Yahoo! Desktop Search
邮件地址	704	704	783
星尘	709	709	80849（所有文件）

表3：邮件搜索对比

软件	MSN Desktop Search	Google Desktop Search	Yahoo! Desktop Search
.zip文件共40个	不支持	不支持	搜索popsoft得到891个结果
.rar文件共40个	不支持	不支持	不支持
虚拟镜像（iso、mds、bin）	不支持	不支持	不支持

表4：文件包搜索对比

全不支持。总体来说桌面搜索工具对邮件的支持较好，毕竟邮件的格式是固定的，相对来说搜索起来比较简单。

C、多媒体搜索

多媒体文件现在也是经常驻留在我们硬盘中，使用频率较高并且占用空间也最多的文件。mp3、avi、图片等多媒体文件一般都含有一些文本信息，例如mp3文件中可以记录曲目的信息、歌手名称、专辑、流派、来源等，其他图片（可以包含EXIF信息）或视频（可以包含作者、来源等信息）等文件也是如此，生成时都已经带有相关信息。



图18

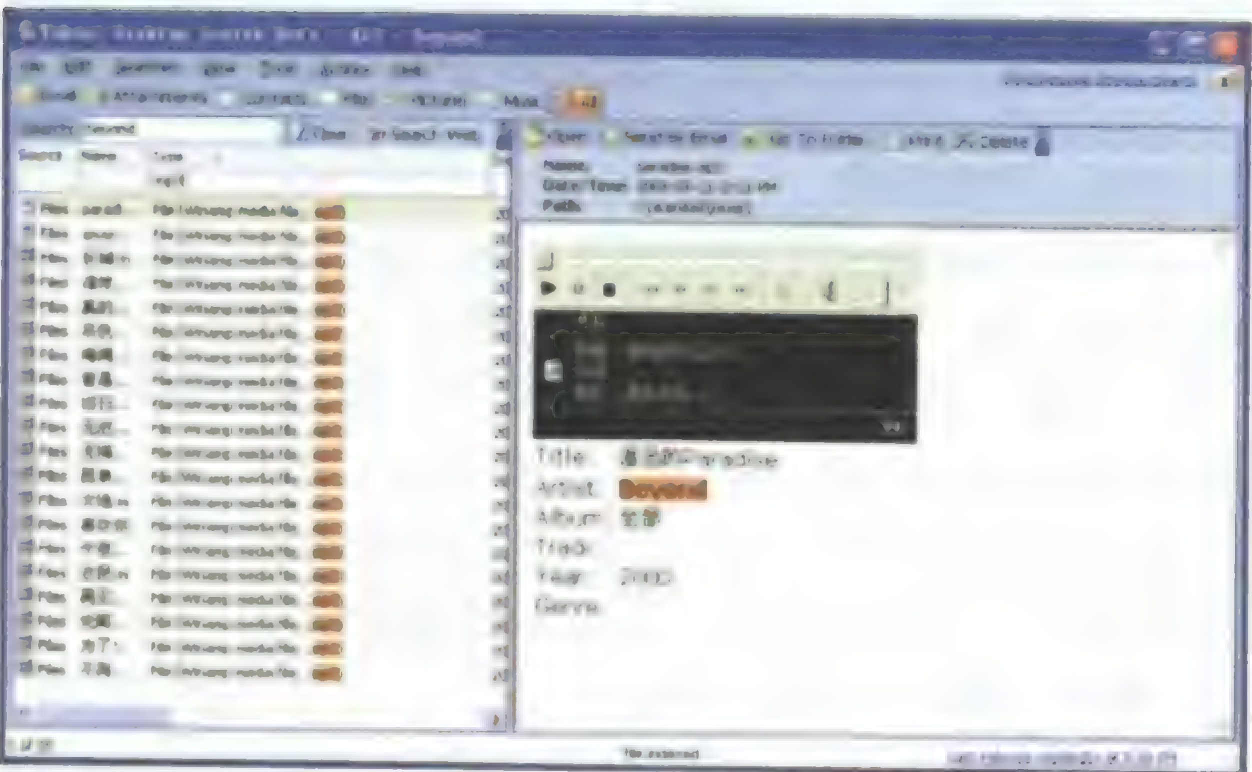


图19

在多媒体文件搜索中，MSN Desktop Search支持MP3和图片、视频等的文件信息，可以说相当的完美（图18），Yahoo! Desktop Search仅支持mp3文件信息的搜索（图19），而Google Desktop Search并不支持这种多媒体文件信息的搜索，令人遗憾。

D、文件包搜索

电脑中的压缩文件和文件包也应该不少，很多人将软件和游戏的安装程序制成镜像文件放在硬盘里以保护光驱，有时也会需要对文件包里的内容进行搜索。

测试时使用的文件包类型包含了文件压缩包（.zip、.rar）、虚拟镜像文件（.iso、.mds、.bin）这5种常见的格式。对于文件包类型我们的要求不高，只需要能通过文件包内含的文件名搜索到文件包即可，但这个要求看起来也过于苛刻。

经过搜索测试，虚拟镜像文件内的文件是这3款软件都无法搜索到的。对于文件压缩包，zip格式的压缩包得到了Yahoo! Desktop Search（图20）的支持，可见其搜索结果数量远远大于zip文件个数，原因是该桌面搜索工具能够将文件包里的文件识别并建立索引，然后作为搜索结果显示出来，而文件包中的文件个数当然不止40

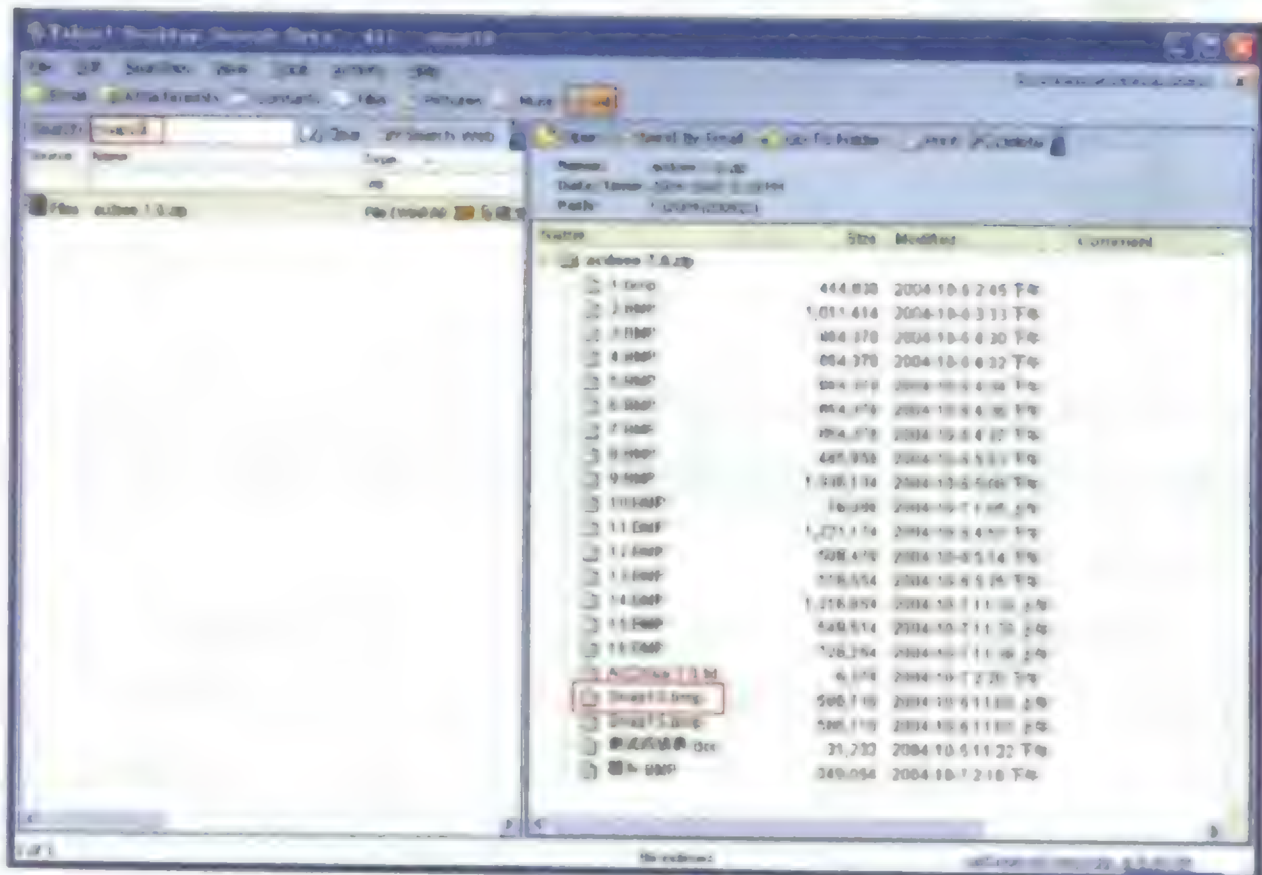


图20

个。但rar格式的就没有那么幸运了，同样的内容搜索时就是视而不见，可能是因为rar是拥有专利权的压缩格式，搜索工具不能够提供支持。

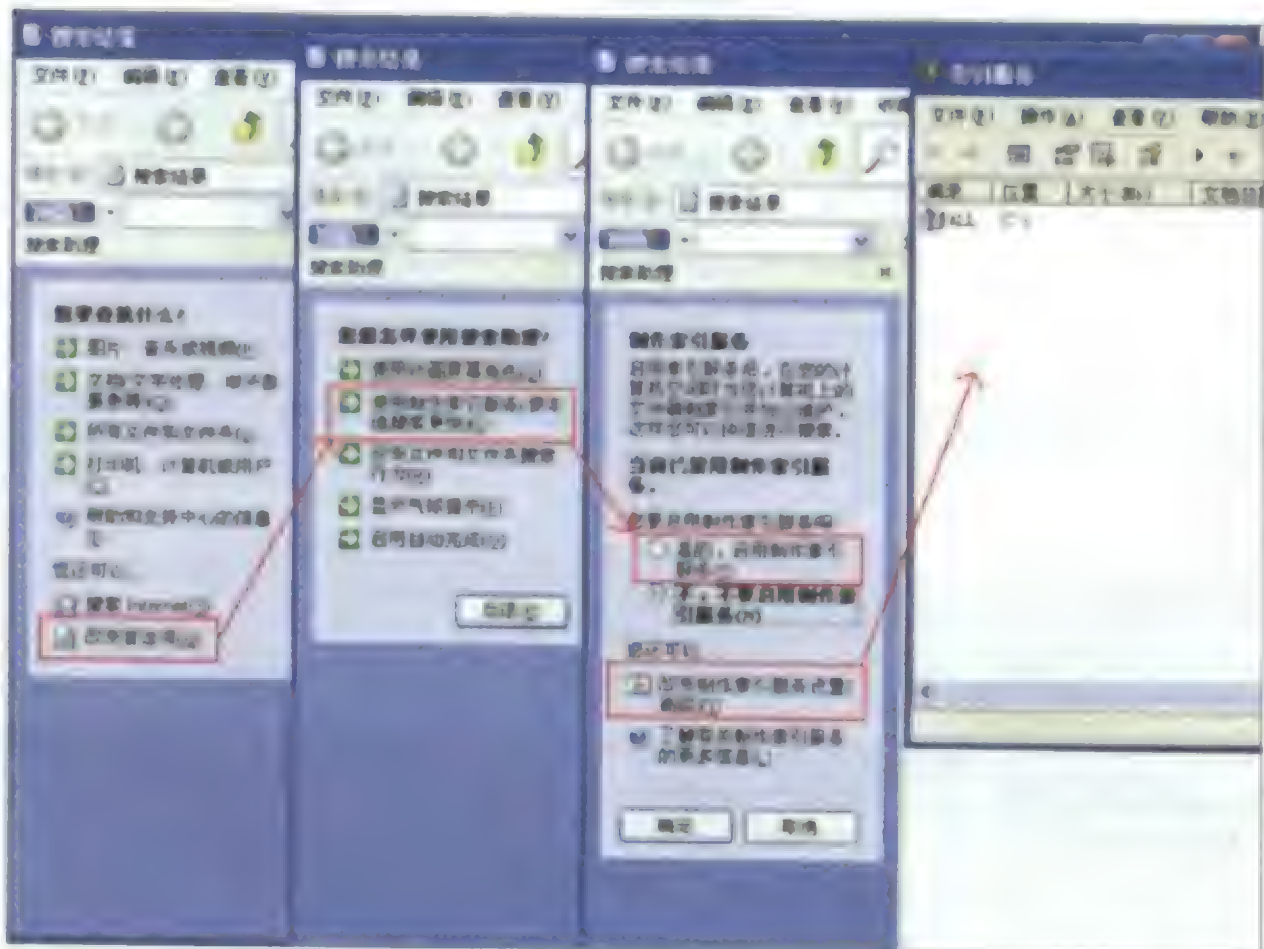


图21

桌面搜索工具与Windows自带搜索的比较

Windows本身自带了搜索程序，除了最常用的文件（文件夹）名称搜索外，也可以搜索文件内容中的关键字词，甚至也可以通过建立索引加快搜索速度（方法是在Windows搜索界面下选择“改变首选项”，然后按图21操作）。其实这个搜索程序可以算是一个支持桌面搜索的程序，只是用户一般很少用到桌面搜索功能。如果不建立索引，Windows自带搜索是非常慢的，但是通过建立索引，搜索文件名或文件内容速度都不比三款专用工具慢多少。只是索引文件较大，在测试用电脑中为439MB，可能是其建立索引的算法并不完美。

三、搜索结果

Google Desktop Search的结果在网页中显示，没有包括排序在内的任何显示选项，每页显示10项，分析其排序方式大致是按所在目录的倒序排列。Google的结果显示与其网页搜索类似，可以显示文件名、关键词的上下文片断和文件路径，关键词在结果中加粗显示，点击文件名的链接就可以打开文件。Google Desktop Search也能按将搜索结果分类显示，但仅分为“files（文件）”、“emails（邮件）”、“chats（聊天）”和“web history（网页）”，与另外两者相比显得过于简单。我们注意到，Google Desktop Search可以监视文档的修改，在搜索结果中显示“N cached”（图22），其

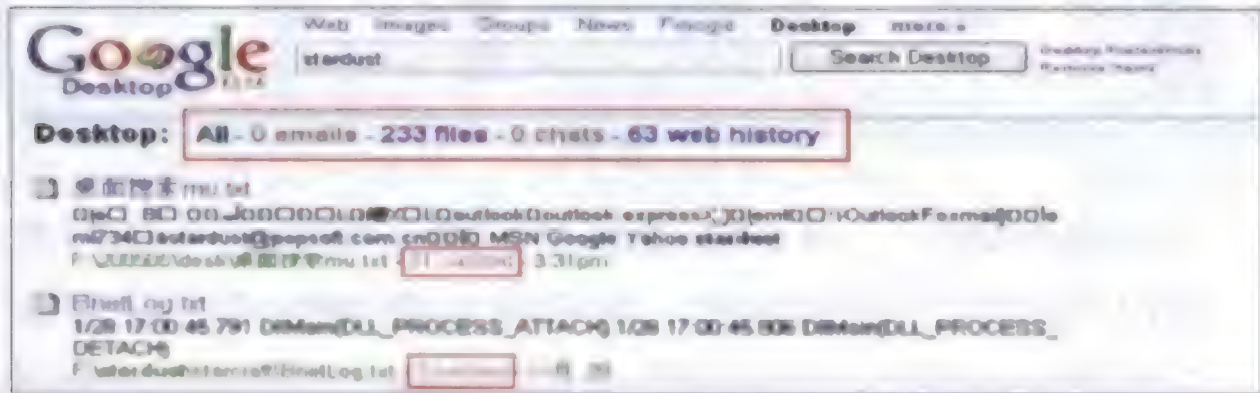


图22



图23

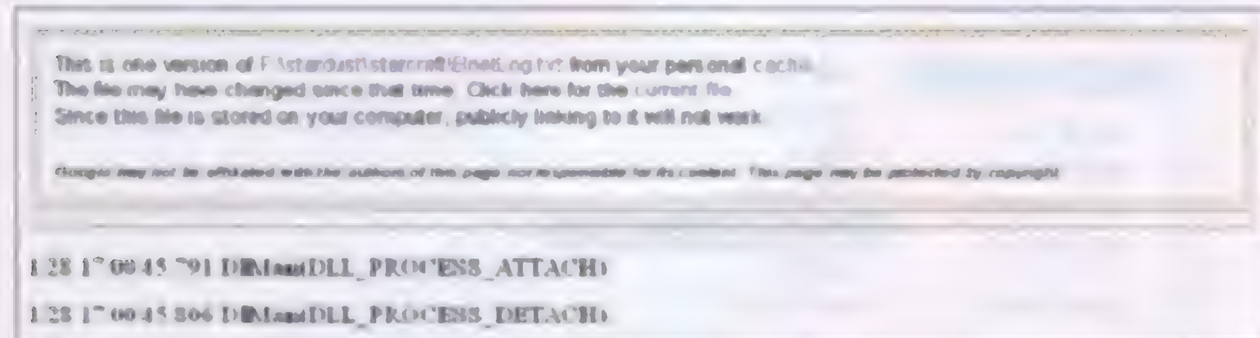


图24

中的数字就是自建立索引以来文档修改的次数，点开这个链接可以看到修改的版本及修改时间（图23，N为1的话直接打开缓存文件），再点击各个版本即可查看缓存



图25

文件（图24：类似网页搜索中的“历史网页”，是通过索引信息反转得到的）。通过这种方式可以恢复文档中的文字，哪怕文档已经被彻底删除，但是其他如图片等将无法恢复，而且如果索引是乱码也相当于无用。不过总体上说，这项功能对于经常进行文字工作的用户意义自不用说，一般用户相信也有用到此项功能的时候。如果不想Google Desktop Search的这项功能在编辑某些文件时把不该记录的记录下来，点击图标选择“pause indexing”即可阻止（图25）。

MSN Desktop Search搜索的所有内容都在一页显示出来，免却了

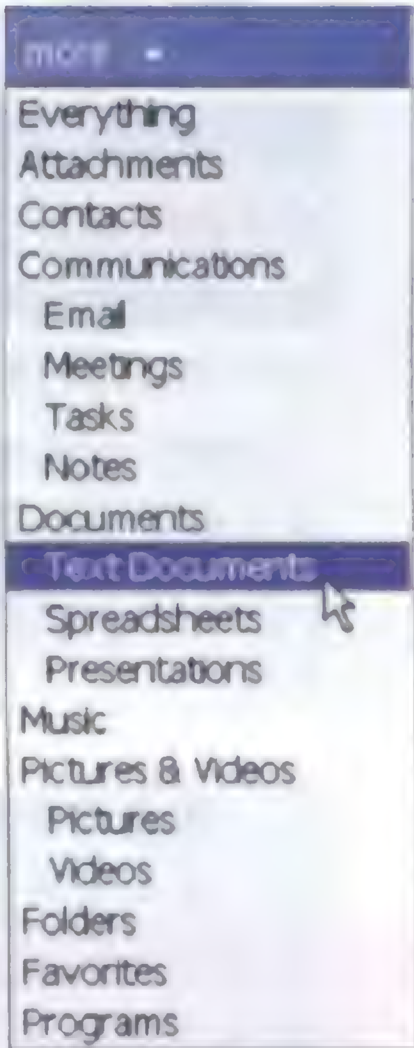


图26



图27

翻页的操作，但如果内容很多，难免增加内存占用。通过点击属性名称栏可以更改排序方式。通过点击“show”后面的文件类型可以进行特殊种类文件的搜索，其分类比Google更细，包括文档、邮件、多媒体等，点击最后的“more”还有更进一步的分类（图26）。在结果中双击各栏即可打开相应文件。与Google Desktop Search类似的是，其结果显示文件名、上下文索引和路径，但不能查看缓存文件，也就没

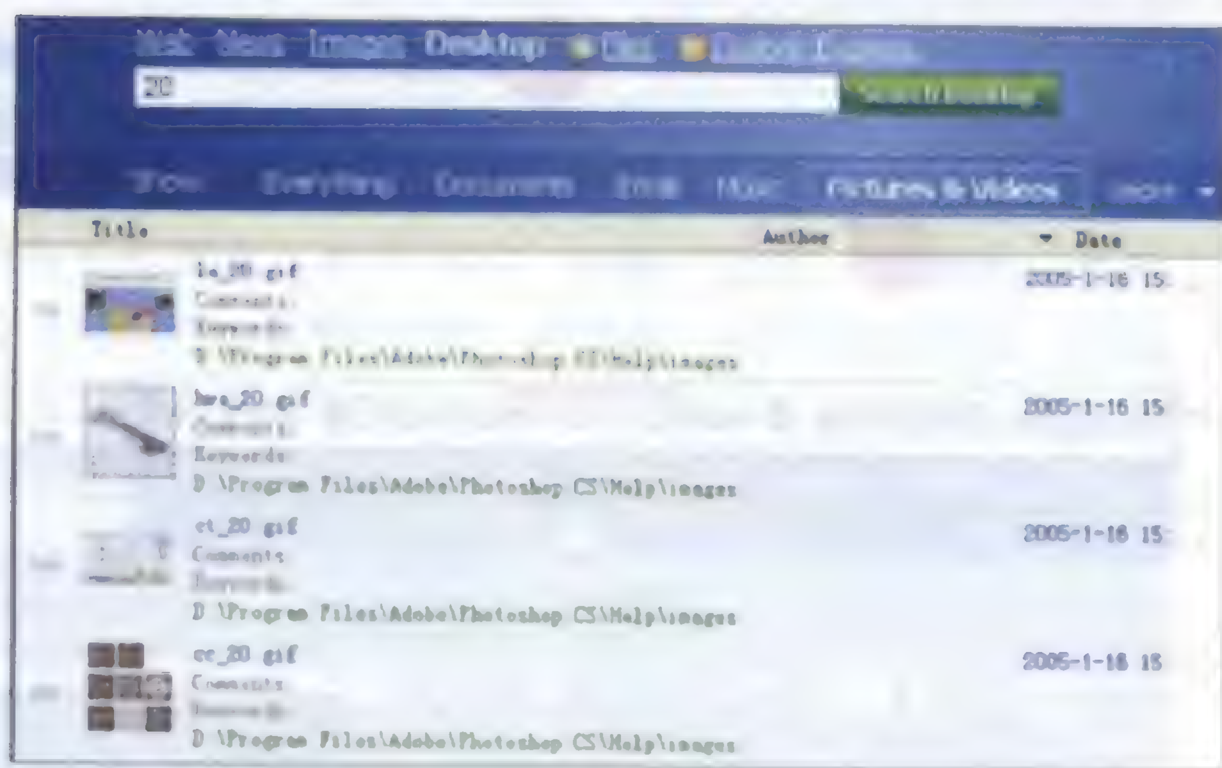


图28

办法通过索引信息恢复文本内容。如果文件是系统登记过的类型，还可以在搜索结果中使用鼠标右键，其菜单与在资源管理器中类似（图27），只是多了一个“Open containing folder（打开所在文件夹）”选项，这也是非常实用的功能。而且如果是图片等文件，其图标将是图片的缩略图（图28），用户可以方便地了解图片内容。

安全与隐私

桌面搜索工具被称为“黑客的最佳助手”，因为其索引文件不加密，其他用户也可能有权利读取，如果建立索引时包括了隐私和机密，任何用户都可能接触到这些信息，而且桌面搜索工具会将其自动送到眼前。不过三款软件默认将索引文件存放在用户私人文件夹下，其他用户使用桌面搜索必须自己建立索引，利用系统本身的保密方法确保了隐私和安全。

Yahoo! Desktop Search搜索关键字时输入采用自识别方式，输入关键字后没有“搜索”的按钮，等待不到1秒软件将自动识别关键字然后搜索，这看起来是一个不错的设定，但缺点是没有任何关键词时搜索结果中将列出所有文件（图29），占用大量资源。Yahoo! Desktop Search关键字的输入也有讲究，在“search”栏输入将查找文件内容中的关键字，在下排文件属性（name、type）的方框中输入关键词是针对该属性搜索，点击各属性栏可以针对各属性排序。这里需要注意的是，文件的名称包括了其后缀，而在type中的关键词是针对文件类型在Windows系统中的说明（图30，doc类型）。选定结果中某个文件将在右边显示其预览图

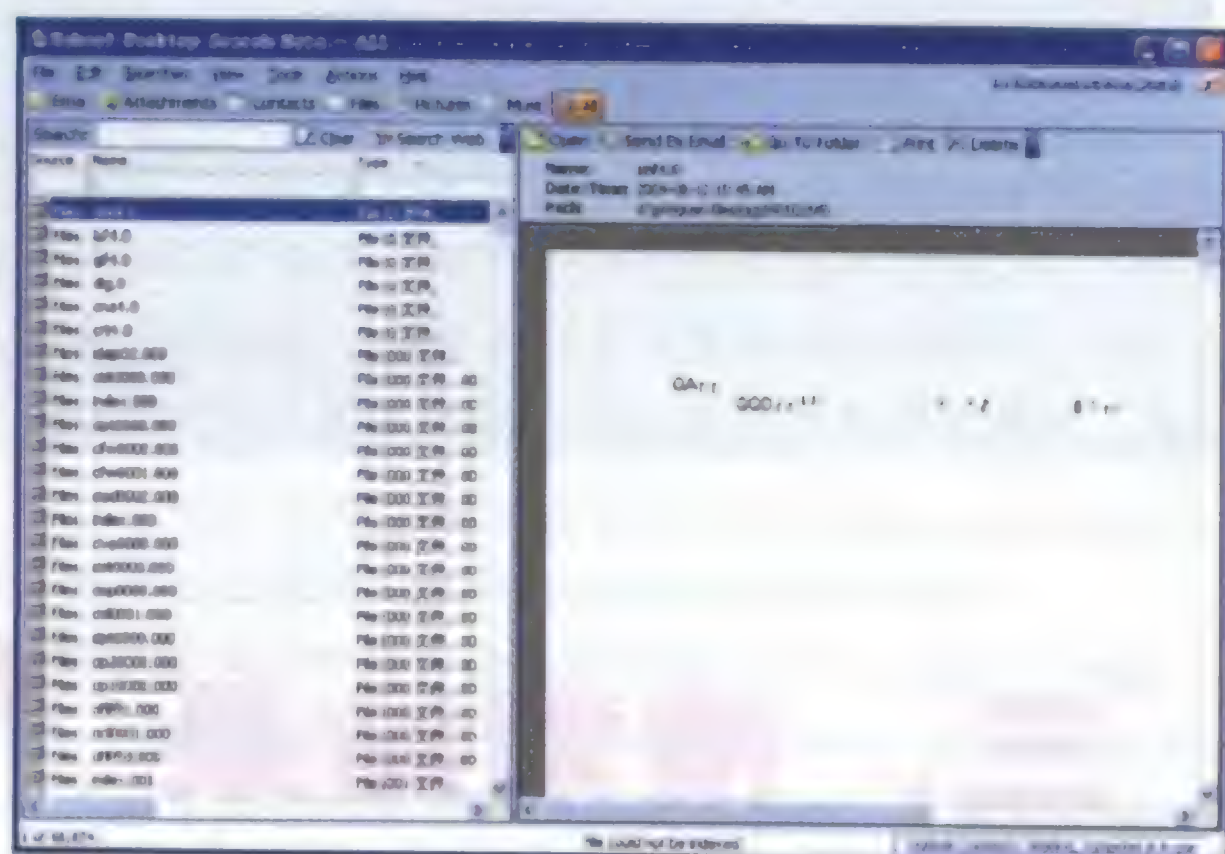


图29

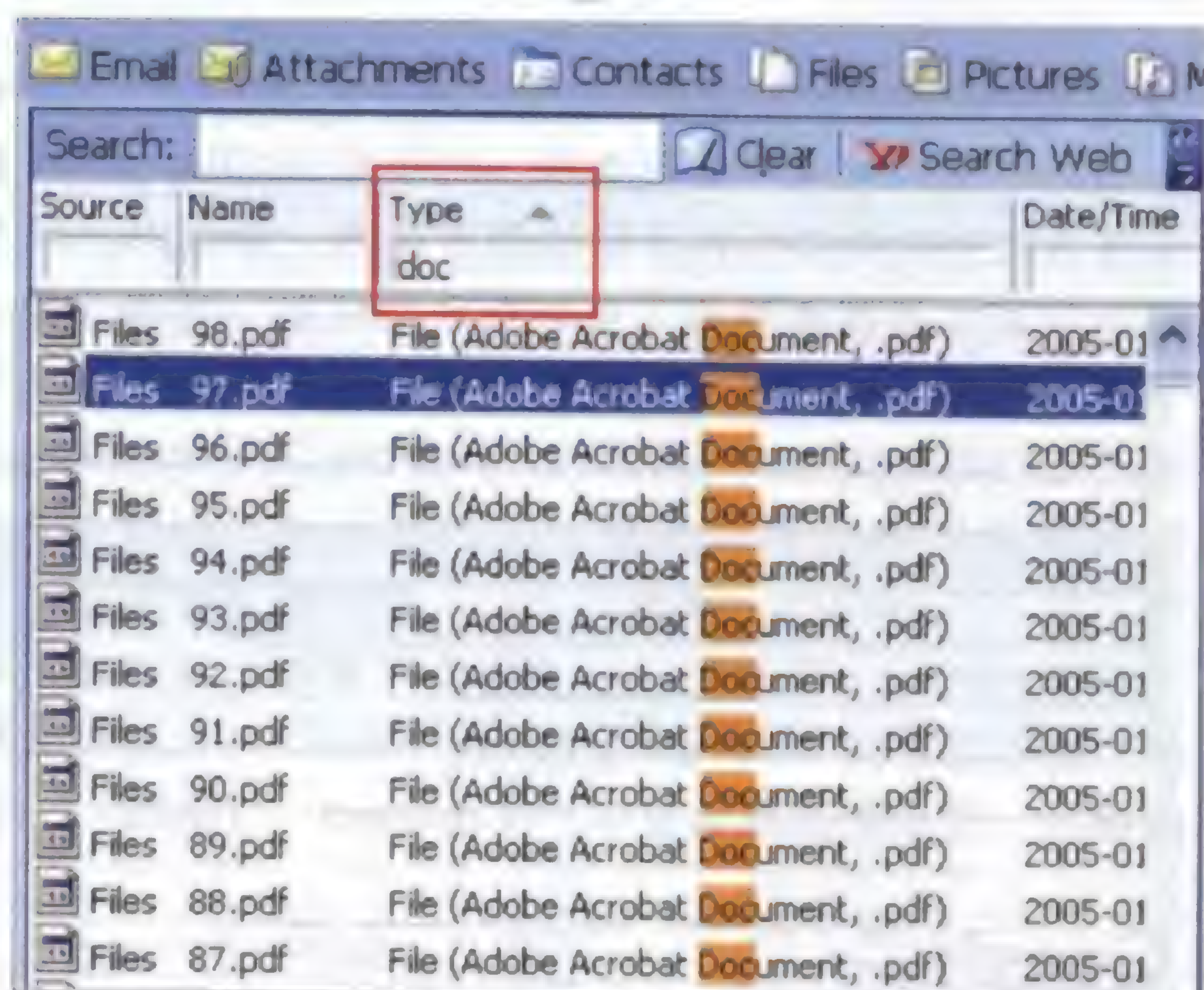


图30

（参见图29），令人称道的是即使系统中没有任何支持打开pdf文件的软件时，其仍能预览pdf内容，还可以在预览未加密zip文件的目录树。但是这些预览都是消耗资源的，在预览大文件和一些系统文件时可能造成软件长时间不响应或出错。

使用技巧

yahoo! Desktop Search使用的特殊的使用方式，在没有关键词时将显示所有文件，既耗资源还可能引起无响应。如果使用Yahoo! Desktop Search搜索更改关键词时不要先把关键词删除再输入，直接全选原关键词在上面覆盖输入，将避免这种情况的发生。

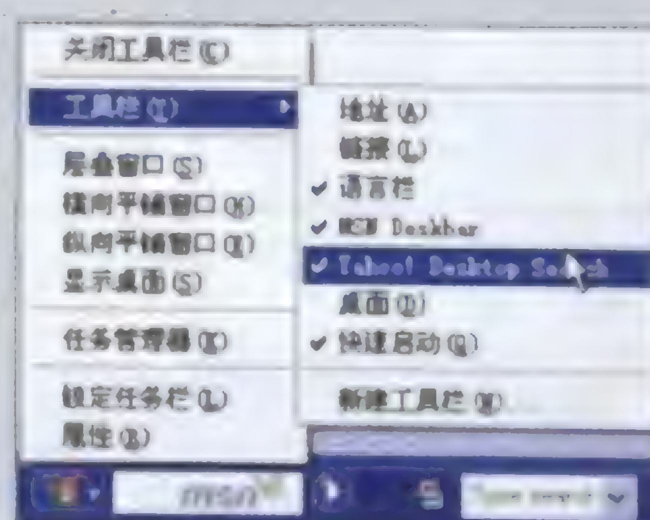


图31

MSN Desktop Search和Yahoo! Desktop Search都可以通过任务栏的右键菜单添加到任务栏上（图31），读者使用时直接在输入框中输入关键词即可，非常方便。

四、总结

总体来看，MSN的桌面搜索工具表现最佳，不但对中文的支持最好（这可能也是索引文件较大的原因），搜索结果也比较精确，提供多种分类以供用户筛选，而且由于是微软的产品，与系统的兼容性很好，但是其搜索结果稍慢，而资源消耗较大则是其最大的缺点。而Google Desktop Search可以说是完全是针对邮件和文档文件的搜索工具，虽然支持的文件类型不多，目前对中文支持也不够好，但小巧好用，而且能跟踪记录文档修改信息，如果系统资源紧张或者进行文字工作，Google Desktop Search无疑是三者中最好的选择。Yahoo! Desktop Search虽然支持的类型很多，而且预览功能强大，但完全不支持中文关键词，对于使用中文的我们意义不如前两者，而且测试过程中时常发生错误，看来还存在一定的兼容性问题，不过其对pdf的支持还是值得其他借鉴的，如果能更好地支持中文，无疑将是一款强大的桌面搜索工具。

目前桌面搜索工具的不足

从测试可以看出，各款软件对中文的支持都不够好。另外，除google外另外两款软件不能监视文件的变化，新文件或修改后的文件需要重新建立全部本地文件的索引，耗时过长，而如果能够监视文件变化更新对应索引，无疑将有更好的适应能力。

其实中文“桌面搜索”的概念最早是由中国搜索（中搜：www.zhongsou.com/）提出的，中搜还开发了一款“桌面搜索”软件“网络猪”，通过桌面上一个小小的工具条（图32）即可进行网页和本地邮件搜索，但并没有本地文档等搜索，也没有发现有关建立索引的选项。但中搜宣称这款软件不久后会添加上真正的桌面搜索功能，并能提供良好的中文支持。



图32

目前PC上的桌面搜索工具都还处于测试阶段，我们使用的3款工具都是测试版本，这也可能是产生这么多问题的原因。有理由相信在以后的版本中桌面搜索工具能得到很大的改进，更加方便实用。

工具快报

信誉，是人在社会立足的根本，对于软件公司和游戏代理商来说也是如此。游戏的延期在国外是常有的事，可是开发者一般都会对广大玩家作出让人信服的解释，目的无非是想让游戏做得更加完美。前段时间，笔者一直在等待一款2004年年底在国外发布的FPS大作在国内的发售，本以为在国内代理商“最终确认”的日子能够买到，但到所谓的“全国同步发售日”之后N天，都没有在连邦软件专卖店见到踪影。到该代理商的主页上面看看，依旧写着“1月2X日正式发售”……且不说国内这款游戏的忠实爱好者怎么抱怨，该代理商的“信誉度”肯定是大大下跌。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



全屏万年历——Media Center Chinese Calendar

□**类型：** 系统增强　　□**版本：** 1.0
□**大小：** 1.06MB　　□**性质：** 免费
□**平台：** WinXP/XP MCE/2003
□**主页：** http://www.microsoft.com
□**下载：** http://newhua.com/popsoft/200505/mc.rar

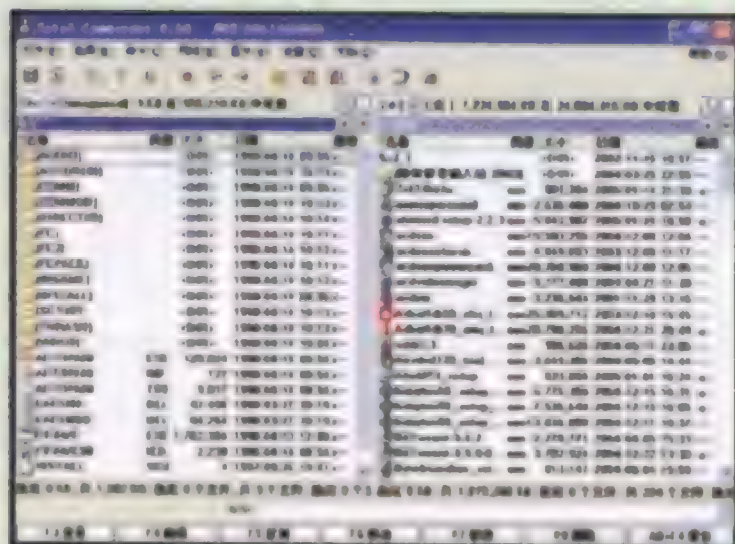
提到2004年23期杂志上介绍过的Microsoft Chinese Date & Time，相信大家还有深刻的印象吧，毕竟是微软提供的第一款农历日历软件。今天给大家介绍另外一种风格的中文万年历——Media Center Chinese Calendar。它本来是Windows XP Media Center Edition的附加程序，也可用于Windows XP和Windows Server 2003。通过该程序可便捷地查阅中国阳历和阴历的日期。日历范围从公历1901年1月1日（农历1900年11月11日）至公历2100年12月31日（农历2100年12月1日）。该日历软件为全屏显示，内置4张不同季节的风景图片，给人的感觉非常清晰直观。软件的使用也非常方便，点击“查”按钮，可进行公历、农历日期的查询；而点击“今”按钮，可立即回到当前日期；在日历界面中，用键盘直接输入数字即可进入相应年份，而利用Page Up和Page Down按键则可方便地选择相邻月份。推荐大家体验一下这款Media Center风格的中文万年历。



Microsoft Chinese Date & Time的扩展版

文件管理更方便——Total Commander 6.5

□**类型：** 文件管理　　□**版本：** 6.5
□**大小：** 1.53MB　　□**性质：** 试用（1个月试用期）
□**平台：** Win9X/Me/NT4/2000/XP
□**主页：** http://www.ghisler.com
□**下载：** http://newhua.com/popsoft/200505/tc650.exe


样子没变，但功能大大增强

Total Commander是一款优秀的文件管理工具，体积不大但功能十分强大，是Windows资源管理器的合格替代者。软件界面分两栏显示，支持多语言，支持ZIP、RAR、ARJ、LZH、UC2、TAR、GZ、CAB和ACE等压缩文件格式，具备文件搜索、文件对比和同步目录功能，内置FTP客户端，支持FXP（一种服务器到服务器传输的模式）和HTTP代理服务器，另外还支持批量重命名，支持文件的分割和合并。在沉寂两年之后，该软件终于推出了最新的6.5版本。新版本采用全新的设置对话框，增加图像缩略图显示功能，用户可自定义栏目，另外还增加了内容插件，从而扩展了其搜索功能。

老树新花——ICQ 5.0



□类型：即时通信　□版本：5.0 Beta
□大小：4.52MB　□性质：免费
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.icq.com
□下载：http://newhua.com/popsoft/200505/icq5_setup.exe

作为网络即时通信软件的鼻祖，ICQ在世界上仍然拥有广泛的支持者。虽然在国内即时通信市场，腾讯QQ的老大地位没有丝毫动摇，但网龄稍长一些的网民（包括笔者）还是没有抛弃ICQ，看到"ICQ"这个字眼就会想起当初它带给我们的喜悦和感动。ICQ一直在不断改进和完善，这次的全新5.0 Beta版本也不例外，带来了许多令人振奋的新功能和新特性。ICQ 5.0的界面更简洁，可随意改变皮肤、颜色，更换ICQ音效和表情图释，定制自己喜欢的ICQ使用界面，新增名为"Push2Talk"的PC对PC呼叫功能，利用该功能可与朋友进行高品质的语音交流；支持双屏显示，支持全屏游戏，可使用Enter键发送讯息……

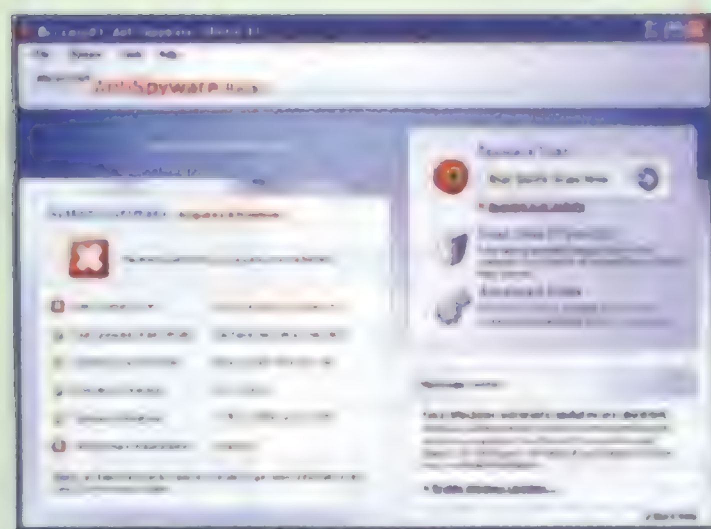

记得腾讯QQ以前叫做OICQ

天下无"谍"——Microsoft AntiSpyware



□类型：网络安全　□版本：Beta 1
□大小：6.22MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.microsoft.com/athome/security/spyware/software/default.mspx
□下载：http://newhua.com/popsoft/200505/MASI.exe

也许你的电脑在防病毒软件和防火墙的保护下，并没有染上病毒和木马，但有很大可能藏匿着各种间谍软件。间谍软件是一种恶意程序，能附着在共享文件以及各种可执行文件当中，并趁机潜入用户的系统。它能跟踪用户的上网习惯，窃取用户的密码及其他个人隐私信息。这种程序往往很难彻底清除，有时还会严重影响计算机系统的性能。根据微软网站上发布的一份统计结果，引起Windows XP崩溃的程序中间谍软件占1/3。微软公司于近日专门发布了一款反间谍软件——Microsoft AntiSpyware，以期改善间谍软件泛滥的情况。


防护全面，又有完美的兼容性

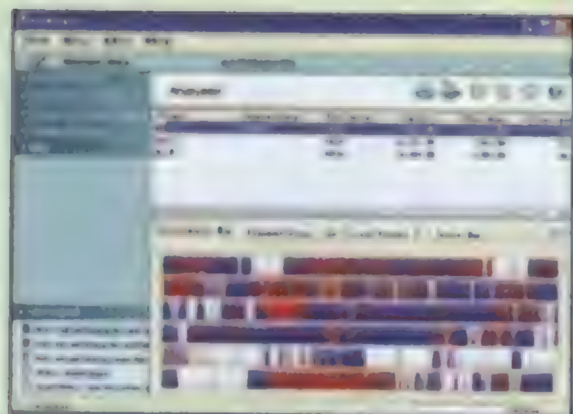
AntiSpyware和其他微软产品一样，使用和设置都非常简单，一般采用软件的默认设置即可。首次使用Microsoft AntiSpyware时，你要对其进行初步的设置。单击系统通知栏上的软件图标，在弹出的设置向导对话框中依次点击"下一步"，就可设置是否让其自动升级、是否启用实时监控、是否加入SpyNet（帮助微软进一步完善该软件，提高它的反间谍软件能力）。设置完毕进入软件的主界面，左侧的摘要（Summary）列出了软件几乎全部功能的链接以及状态说明；右上的3个图标分别对应间谍软件扫描、实时监控和高级工具三大功能；右下的窗口是消息中心，软件会自动检测系统中不安全的因素并在这里显示出来。点击"Run Quick Scan Now"即可对系统进行一次快速智能扫描，扫描速度很流畅，并随时通报有哪些文件或注册表项会给系统带来威胁。扫描完毕后会列出一个名单，列出威胁系统安全性的程序的分类、危害级别和相关详细信息，同时提供针对这些威胁的建议；用户可根据实际情况，做出选择（删除或忽略）。软件的实时监控能有效地防护来自网络、系统、应用程序对系统的恶意修改或攻击，该功能开启后，一旦发现影响到系统性能和安全方面的修改和安装，就会实时弹出消息框提醒用户。Microsoft AntiSpyware不仅能扫描、隔离、删除间谍软件，对系统进行实时监控，还提供了几个非常实用的高级工具，对系统提供进一步的保护——System Explorers能查看和管理系统中安装的ActiveX插件，查看正在运行的进程以及伴随系统启动的程序，可恢复被修改的浏览器设置或删除浏览器的插件，大部分设置都有详细说明和图释；Browser Hijack Restore可帮助你轻松恢复被修改的IE浏览器设置；Tracks Eraser则可全面清除系统中的各种记录，包括IE历史记录、Cookies、自动存储的密码、缓存、输入过的URL地址以及Windows Media Player、WinRAR、ICQ程序等打开过的文件和搜索关键字历史，无论系统软件还是其它软件，只要在系统中留下了记录，此工具都可以让它瞬间变得无影无踪！

Microsoft AntiSpyware功能强大、操作简单，再加上它和Windows操作系统完美的兼容性，肯定会在反间谍软件市场掀起一场新的旋风。最后，笔者希望微软公司能尽快推出中文版本，方便国内用户更好地使用。

磁盘碎片整理大师——Diskeeper 9

□类型：磁盘碎片整理　□版本：Home Edition 9.0
□大小：16.9MB　□性质：试用
□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.execsoft.com
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/8327.htm



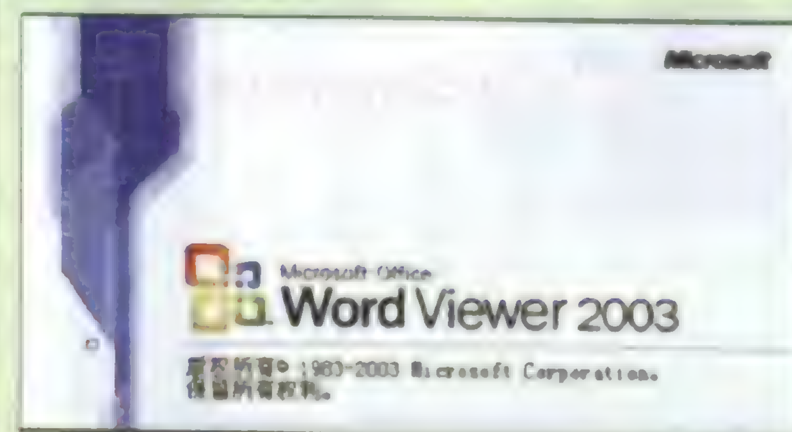

安全而强大，首选的磁盘碎片整理工具

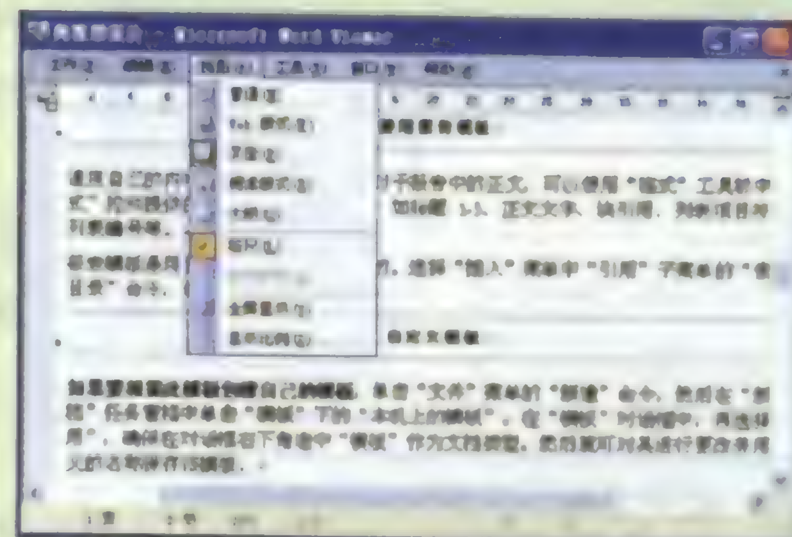
Diskeeper是老牌磁盘整理工具，也是通过微软认证的碎片整理工具，Windows 2000和Windows XP操作系统中附带的磁盘碎片整理程序就是它的精简版本。软件整合微软Management Console（MMC，控制台），能整理Windows加密文件和压缩的文件；可自动分析磁盘文件系统，无论磁盘文件系统是FAT或NTFS格式皆可安全、快速地整理；可选择完整整理或仅整理可用空间，保持磁盘文件的连续，加快文件存取效率；具有计划整理磁盘功能，可设定整理磁盘的时间表，时间一到即可自动进行磁盘维护工作。

新版本的界面经过重新设计，更加直观和详细，常用命令集中在命令面板，并且通过一组带有标签的面板显示广泛种类的信息，为你显示磁盘的情况，并提供改善或维护磁盘的建议；性能示意图标签是9.0版本的一个新功能，可显示磁盘性能降低的程度，能更准确地显示涉及用户系统的全部性能的状况。Diskeeper 9.0提供了“性能碎片整理”功能，此算法可集中整理最影响磁盘性能的文件碎片，只移动和整理小的文件碎片，不尝试移动大的文件碎片，这样可有效节约时间和系统资源。另外，新版本还提供了对64位处理器的支持。

轻松看文稿——Word Viewer 2003

□类型：系统增强　□版本：2003
□大小：11.7MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://office.microsoft.com/zh-cn/default.aspx
□下载：http://newhua.com/popsoft/200505/wdviewer.exe



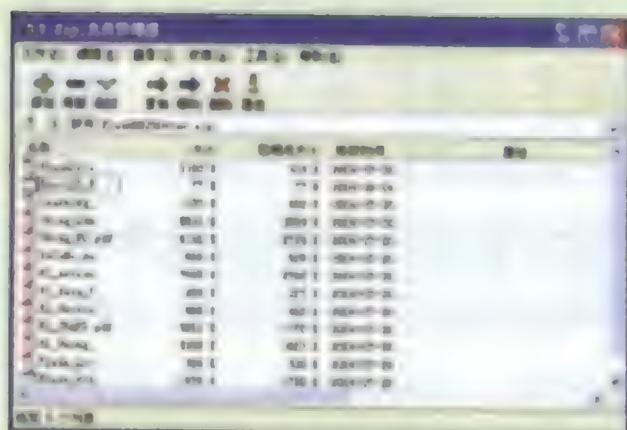

小巧的Word文档查看软件

Word Viewer 2003是由微软提供的一款实用小工具，可让没有安装Word程序的用户方便地查看Word文件。使用Word Viewer能查看和打印文档内容，还可将其复制到另一个程序（但无法编辑打开的文档、无法创建新文档）。除Word文档文件（.doc）外，还可打开使用下列格式保存的文件：RTF格式（.rtf）、文本（.txt）、网页格式（.htm、.html、.mht、.mhtml）、WordPerfect 5.X（.wpd）、WordPerfect 6.X（.doc、.wpd）、Works 6.0（.wps）、Works 7.0（.wps）和XML（.xml）。对那些只需要观看文档而不进行编辑的用户，Word Viewer 2003的确是不错的选择（无需安装庞大的Office办公软件）。

超级压缩——7-Zip

□类型：压缩工具　□版本：4.15 Beta官方简体中文版
□大小：931kB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.7-zip.org/zh-cn
□下载：http://newhua.com/popsoft/200505/7z415bchs.exe




文件瘦身法宝

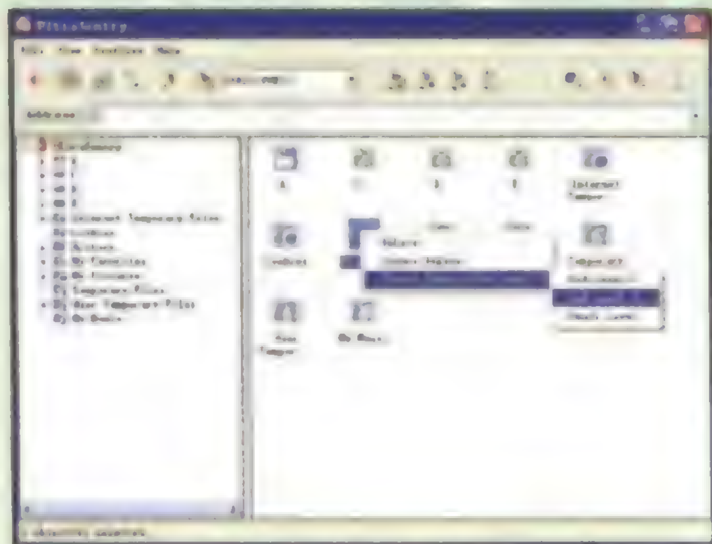
7z是一种新兴的压缩格式，它拥有目前最高的压缩比。7z格式具有公开的结构编辑功能，支持强大的AES-256加密，可更改和配置压缩算法，最高支持1.6×10^{10}GB的文件压缩，支持以Unicode编码的文件名，支持档案的文件头压缩。由于7z已公开了结构编辑功能，所以它可支持任何一种新的压缩算法。到目前为止，7z已经整合了LZMA、PPMD、BCJ、BCJ2、BZip2和Deflate等压缩算法。LZMA算法是7z格式的默认标准算法，其主要特征为高压缩比、可变字典大小（最大4GB）、压缩/解压缩速度快、较小的解压缩内存需求和较小的解压缩代码，支持P4的超线程技术及多处理器，非常适于应用程序的内嵌。支持7z、ZIP、CAB、

RAR、ARJ、GZIP、BZIP2、TAR、CPIO、RPM和DEB等压缩格式。对于ZIP格式，7-Zip能提供比使用WinZip高2%～10%的压缩比。支持创建自释放（SFX）压缩档案，集成了Windows外壳扩展，具备强大的文件管理和强大的命令行版本。值得一提的是，7-zip推出了官方简体中文版本，可见其开发者对中国市场的重视。最新的4.14 Beta版改进了图形用户界面，支持多卷压缩和分卷压缩，完善了对RAR和CPIO格式的支持，支持Zip64格式，命令行中可用绝对路径，修正了已知错误。

超级系统卫兵——UltraSentry



□类型：系统增强 □版本：1.0
□大小：1.03MB □性质：共享（45天试用期）
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.ultraedit.com
□下载：http://newhua.com/popsoft/200505/us.zip



随心所欲清理磁盘

UltraSentry是一款高级的符合军用等级的磁盘和注册表清理工具，它能根据用户的要求或预先设置的计划运行清理操作，此外还可以在特定事件发生时自动运行。UltraSentry可以通过一系列给人深刻印象的命令彻底隔绝你的个人隐私，保障数据安全，完全适用于家庭和办公环境。软件预设的一些设置允许用户方便地安排自动运行操作，使用起来非常简单。

UltraSentry可清除包括系统和用户临时文件、回收站、Internet Cookies、临时Internet文件和剪贴板数据在内的各种临时文件；可清除历史文件，包括网络浏览器记录、最近使用的文件、网址记录和自动完成记录等；可清除各种媒体文件，如My Pictures、My Music和Media Player等近来打开的文件记录。UltraSentry能进行文件夹清理、注册表清理、Email清理和文件替换等操作，软件还能进行计划安排，可设置软件在每日/周/月或者在特殊事件发生时自动运行。另外，UltraSentry内置三种安全删除等级，用户可根据自己需要进行选择。除了上述功能外，UltraSentry还具备定制提醒、密码保护、右键整合等功能，附带详细的帮助说明，方便用户迅速上手。

UltraSentry和业界大名鼎鼎的编辑工具UltraEdit师出同门，尽可对其品质放心。

软件升级快报

Adobe Reader 7.0：PDF电子文档阅读器。新版本极大地扩展了Adobe PDF文档的灵活性；新增自动保存功能；新版本能在后台自动下载更新；另外新版本还扩展了语言支持。下载地址：ftp://ftp.adobe.com/pub/adobe/reader/win/7x/7.0/enu/AdbeRdr70_enu_full.exe。

ActiveSync 3.8：Pocket PC必备的与电脑同步的工具。新版本将提供更为稳定、安全的同步和传输功能，并包括了之前版本的一切重要改进。下载地址：http://download.microsoft.com/download/1/c/8/1c8045d3-c5a9-4871-8bfe-d9eb36813d02/MSASYNC.EXE。

AnyDVD 4.5：优秀的DVD解密工具。新版本增加信息窗口；新增允许记录问题报告选项；修正了一些Bug；更新了多语言支持。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

CloneDVD 2.7：著名DVD刻录软件。新版本支持4.85GB "Extreme Extended" DVD-R媒体；新增自动升级检测功能；新增对中文语言的支持；为"Error"和"Waiting for media"增添声效，改变了对话框声效；另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupCloneDVD.exe。

iTunes 4.7.1：苹果公司出品的音乐播放管理工具。新版本支持最新发布的苹果闪存MP3——iPod shuffle，另外提供了其他一些性能改善。下载地址：http://content.info.apple.com/iTunes4/WW/win/CH019-0312.20050111.NbGRt/iTunesSetup.exe。

WinHex 12.0：小巧精悍的编辑工具。新版本新增目录树；新增带有签名检测的文件预览功能；新增日历/时间线查看方式；新增对葡萄牙语系统的支持；可高亮度显示重要文件，以供日后参考；另外还有一些其它改进。下载地址：http://www.winhex.com/winhex-e.zip。

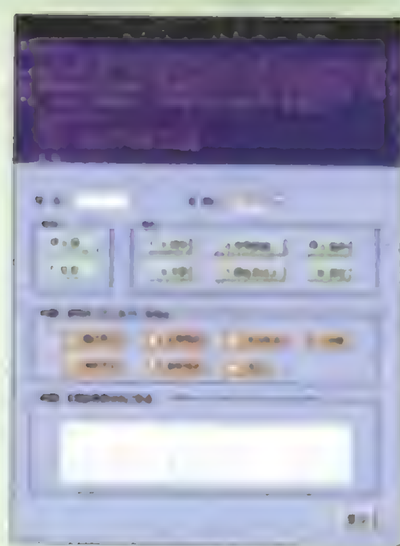
Nero CD-DVD Speed 3.61：专业光驱测试工具。新版本在"创建数据光盘"里增加了刻录Nero镜像文件选项，而不是预先确定数据；新增颜色选择/主题；在"光盘质量测试"中增加快速扫描功能，改善了对一些DVD刻录设备的支持，在概要页面新增合计时间。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_361.zip。



Microsoft Office Excel 2003

知我所知，集我所集
制作电子版调查问卷

■重庆 烟波


图1

调查问卷是很流行的市场调研方式，政府、公司经常通过这种方式获取第一手的市场信息。下面我们就借助Excel来制作一份《大众软件》读者意见反馈，通过用户填写这份问卷，从而获取用户的基本资料以及用户对该产品的看法。案例最后的效果如图1。

一、输入问卷说明

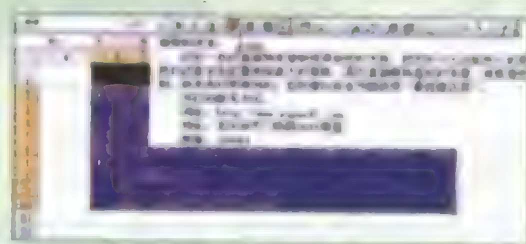
1.输入问卷标题


图2

（1）选择B1:H1单元格区域，然后单击“合并及居中”按钮，合并单元格。选择合并后的单元格，单击“格式”→“单元格”菜单项，打开“单元格格式”对话框，然后点选“图案”选项卡，将单元格底纹颜色设置为“黑色”（图2）。

（2）点选合并后的单元格，在地址栏中输入“《大众软件》读者意见反馈”，将字体颜色设置为白色，字号设置成20。

2.输入问卷说明

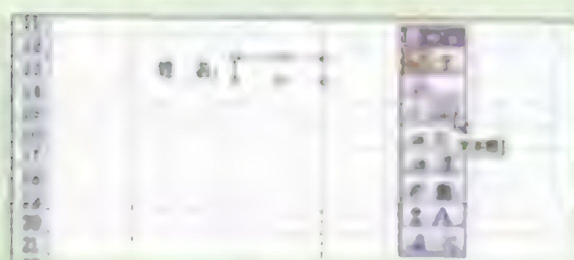

图3

选择B2:H10单元格区域，然后单击“合并及居中”按钮，合并单元格，接着将单元格底纹颜色设置为“靛蓝”。在合并的B2:H10单元格区域，输入问卷说明文字，将字体颜色设置为白色，然后按“左对齐”按钮，使区域内的文字左对齐（图3）。

二、制作问卷选项

1.制作姓名文本框

（1）在B13单元格中输入“姓名”，对齐方式设置为“右对齐”，然后单击“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”菜单项，打开“控件工具箱”浮动工具栏。

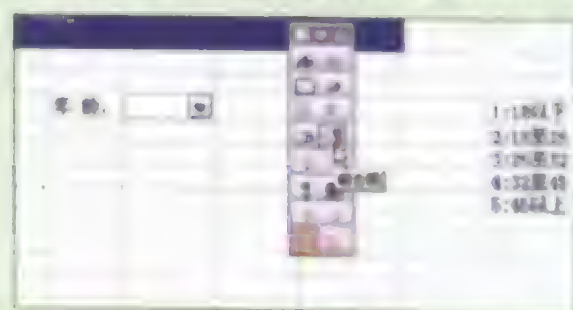

图4

（2）在“控件工具箱”工具栏中单击“文本框”按钮，然后在C13单元格中画一个文本框，调整大小以盖住C13，如图4所示。

提示： 为了让文本框中的文字显示完整，一般应将所在行的行高调大一点。

2.制作年龄组合框

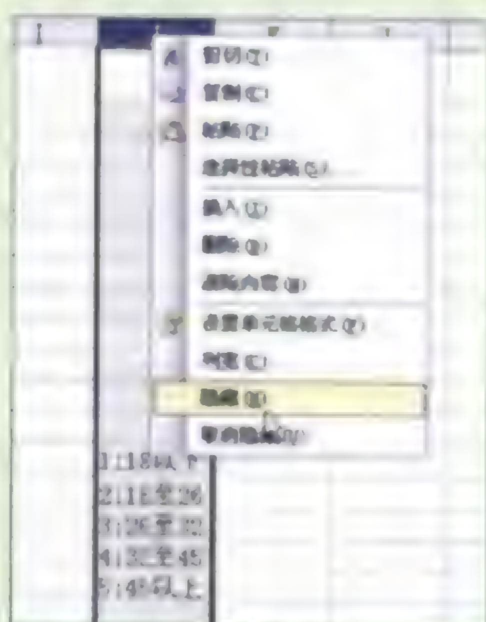
（1）在E13中输入“年龄”，在J13:J17区域中（也可以打开工作簿的另一个工作表）录入年龄的不同选项。


图5

（2）单击“视图”→“工具栏”→“窗体”菜单项，打开“窗体”工具栏。单击“窗体”工具栏中的“组合框”按钮，在F13单元格中拖动以生成一个组合框（图5）。


图6

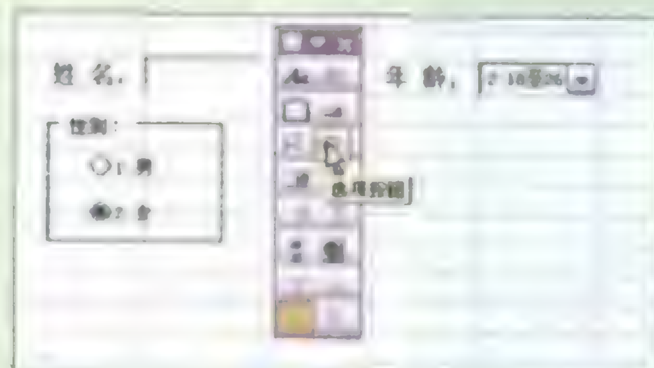
（3）右键单击“年龄”组合框，在弹出的菜单中选择“设置控件格式”项，打开“设置控件格式”对话框的“控制”选项卡，在“数据源区域”文本框中输入“$J$13:$J$17”，为了增强立体感，请勾选“三维阴影”（图6）。


图7

（4）我们再单击C17单元格，会出现一个下拉列表，从中可选择所需要的选项。

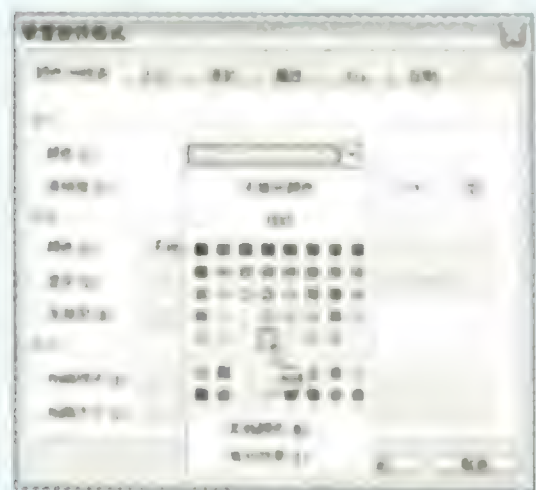
（5）J13:J17区域中的内容虽然对我们很有用，但我们并不愿意它显示出来，因此有必要将其隐藏。右键单击J列的列号，在弹出的菜单中点选“隐藏”项（图7），J列中的所有内容在工作表中就看不到了。

3.制作性别等单选框


图8

（1）单击“视图”→“工具栏”→“窗体”菜单项，打开“窗体”工具栏，单击“窗体”工具栏中的“分组框”按钮，在“姓名”文本框下添加一个分组框，并将标识文字改为

“性别”。单击“窗体”工具栏中的“选项按钮”，在“性别”组合框中拖动以生成一个单选项，将标有“选项按钮1”的字样改为“1:男”，按照同样方法再生成一个名为“2:女”的单选项（图8）。


图9

（2）在“1:男”选项上单击右键，在快捷菜单中选择“设置控件格式”选项，打开“设置控件格式”对话框，点选“控制”选项卡，勾选“三维阴影”。在“设置控件格式”对话框中点选“颜色与线条”选项卡，在“填充”区中单击“颜色”的下拉按钮，在弹出的颜色下拉框中点选“浅绿”，将性别选项的背景色设为“浅绿”（图9）。


图10

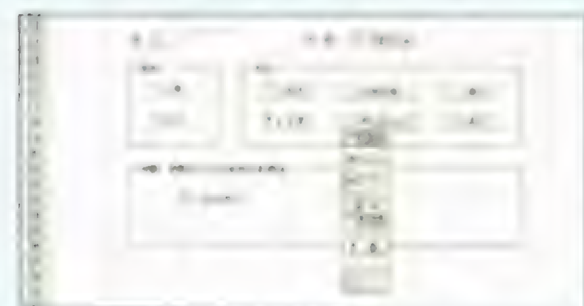
（3）单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，打开“绘图”工具栏。单击“绘图”工具栏中的“阴影样式”按钮，在弹出的面板中选择“阴影样式14”（图10）。按照同样方法，将另一个“女”单选项加上背景色和阴影。


图11

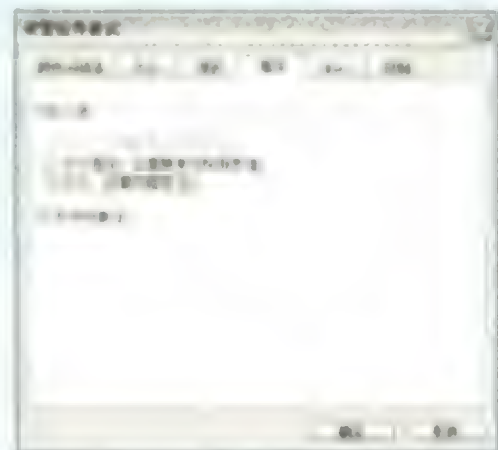
（4）按照制作“性别”单选项的方法完成“学历”单选项的制作（图11）。

4.复选框的制作

（1）单击“窗体”工具栏中的“分组框”按钮，在“性别”单选框下添加一个分组框，并将标识文字改为“问题1.您购买《大众软件》的用途”。

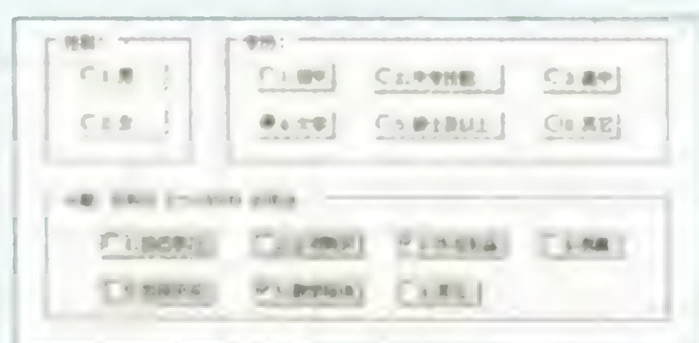

图12

（2）点选“窗体”工具栏中的“复选框”按钮，在刚添加的分组框中生成一个复选框，将选框上面的文字改为“自己学习”，如图12所示。右键单击该复选框，在弹出的快捷菜单中选择“设置控件格式”，在弹出对话框中选择“颜色与线条”，然后在“填充”区域中的“颜色”下拉列表中选择一种颜色（茶色）。


图13

（3）在“设置控件格式”对话框中，点选“属性”选项卡，选择“大小、位置均固定”，这样可防止用户填表时移动选项位置，如图13所示。

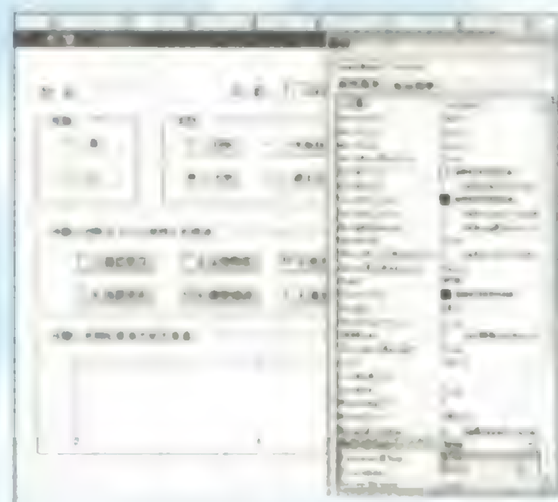
（4）在“设置控件格式”对话框中，点选“控制”选项卡，勾选“三维阴影”。


图14

（5）单击“绘图”工具栏上的“阴影样式”，选中“阴影样式14”。右键选取刚才制作好的复选框，然后按住“Ctrl”键拖动复制另外一个相同的复选框，然后将其中文字改为“公司购买”。按照同样的方法制作完所有的复选框，如图14所示。

5.问题文本框的制作

（1）单击“窗体”工具栏中的“分组框”按钮，在上述复选框下添加一个分组框，并将标识文字改为“问题2.本期您最喜欢的文章是”。


图15

（2）单击“控件工具箱”中的“文本框”按钮，在“问题2”的分组框中生成一个文本框。右键单击此文本框，在弹出的快捷菜单中选择“属性”项，打开“属性”对话框，在“MultiLine”的右侧选择“True”，允许多行输入，如图15所示。

到此为止，所有选项都制作完成了，接下来就是调整。根据实际情况先手动调整一下各行各列的距离，然后框选制作的选项区域（B11:H37），接着单击“格式”→“单元格”菜单项，在“单元格格式”对话框的“图案”选项卡中，将底纹颜色设置为“淡蓝”。

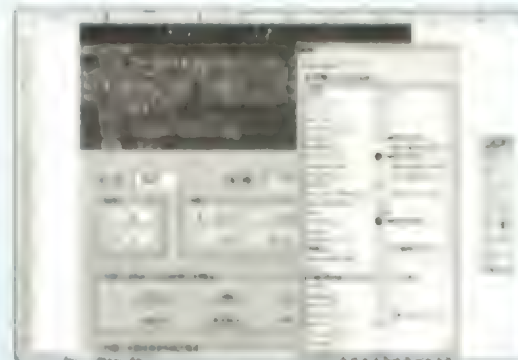
三、记录、统计问卷

前面已经创建完成了调查问卷，但它只具有填写功能，不能将填写的数据记录下来，完成不了统计综合分析的效果。

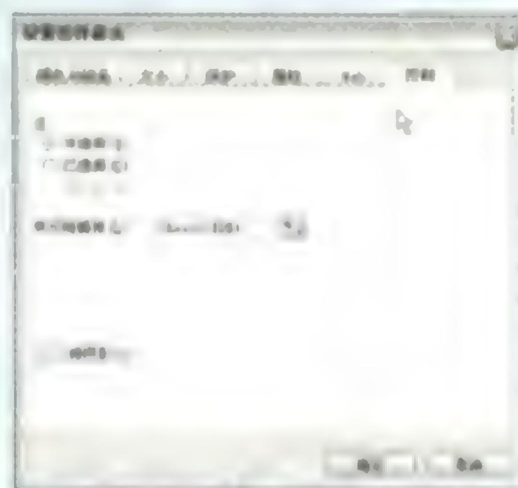
1.预览选项值


图16

（1）在Sheet2工作表中创建一个“选项值预览”单元格区域，用于与各单元按钮或组合框创建单元格链接，以预览每次选项的结果（图16）。


图17

（2）在Sheet1工作表中，单击“控件工具栏”中的“设计模式”按钮，进入设计模式，然后点选“姓名”文本框，再单击“控件工具栏”中的“属性”按钮，打开“属性”对话框，在“LinkedCell”后的文本框中输入“Sheet2!$B$4”（图17）。这样在“姓名”文本框中输入的内容将直接在Sheet2工作表的B4单元格中预览出来。同样的道理将“问题2”中的文本框链接到“Sheet2!$M$4”单元格。


图18

（3）在Sheet1工作表中，右键单击“性别”中任何一个“选项按钮”，在弹出的快捷菜单中选择“设置控件格式”项，打开“设置控件格式”对话框。在“控制”选项卡的“单元格链接”后的文本

框中输入"Sheet2!$D$4"（图18）。按照同样方法，将"年龄"组合框链接到"Sheet2!$C$4"，将"学历"单选项链接到"Sheet2!$E$4"。

（4）右键单击"问题1"中第一个复选项，在弹出的快捷菜单中选择"设置控件格式"项，打开"设置控件格式"对话框。在"控制"选项卡的"单元格链接"后的文本框中输入"Sheet2!$F$4"。用同样方法将剩余的6个复选框分别链接到"Sheet2!$G$4"、"Sheet2!$H$4"、"Sheet2!$I$4"、"Sheet2!$J$4"、"Sheet2!$K$4"、"Sheet2!$L$4"。

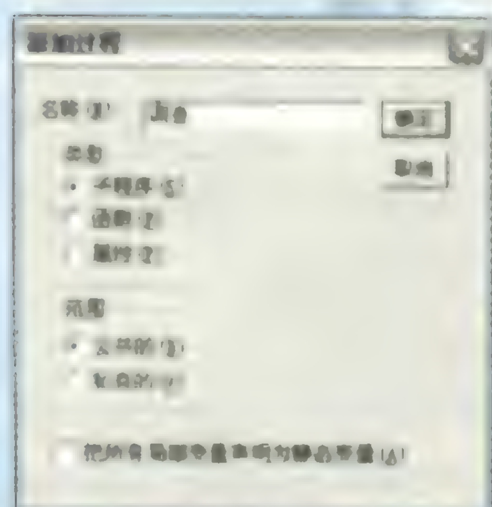
2.统计调查结果

下面我们来实现对问卷结果的自动记录功能，将每次填入内容保存到一张专门的工作表中。

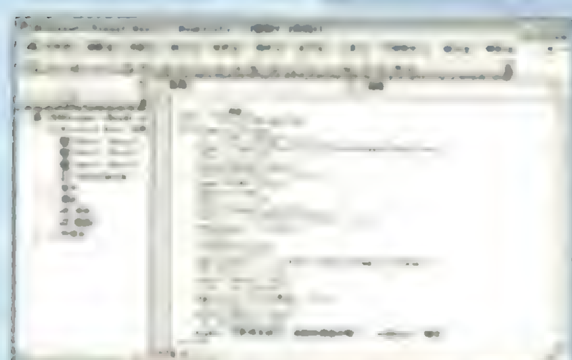

图19

（1）在Sheet3工作表中制作出一个"调查结果统计"的表（图19）。然后单击"工具"→"宏"→"Visual Basic编辑器"菜单项（或按"Alt+F11"快捷键），打开Visual Basic编辑器窗口。

由于使用了宏，而默认条件下Office套件不允许没有可靠来源的宏，故需要手动将宏的安全性级别设为低，否则无法执行该宏。方法："工具"→"宏"→"安全性"，设置"安全级"为低。


图20

（2）在Visual Basic编辑器中，单击"插入"→"模块"菜单项插入一个模块。接着单击"插入"→"过程"菜单项，打开"添加过程"对话框，在"名称"文本框内输入"调查"，作为新建子过程的名称，其它各项取默认值，单击"确定"，系统自动添加了一个"子过程"代码框（图20）。


图21

（3）在添加的过程的"PublicSub调查()"与"EndSub"之间添加以下代码（图21）

```
'定义一个保存记录数的整型变量
Dim iCount As Integer
'把工作表的记录数赋予iCount
iCount = Sheets("Sheet3").[A1].CurrentRegion.Rows.Count
'选择Sheet2工作表
Sheets("Sheet2").Select
'选择保存数据的区域，然后Copy
Range("A4:M4").Select
Selection.Copy
'激活Sheet3工作表
Sheets("Sheet3").Activate
'选择Sheet3工作表最后一条记录的下一行区域
Rows(iCount + 1).Select
'复制数据
ActiveSheet.Paste
'实现记录自动编号
Cells(iCount + 1, 1).Value = Cells(iCount, 1).Value + 1
'再次选择Sheet2工作表
Sheets("Sheet2").Select
'把选Copy的区域释放
Range("a4:m4").Select
Selection.ClearContents
Application.CutCopyMode = False
'最后返回到Sheet1工作表
Sheets("Sheet1").Select
'输出数据保存完成信息
MsgBox "记录保存成功，请继续调查问卷！", vbOKOnly, "确定"
```

代码作用

把调查问卷得到的值填入Sheet2中，再从Sheet2复制到Sheet3工作表最后一条记录的下一行区域，同时实现记录的自动编号，最后删除Sheet2的相关内容。

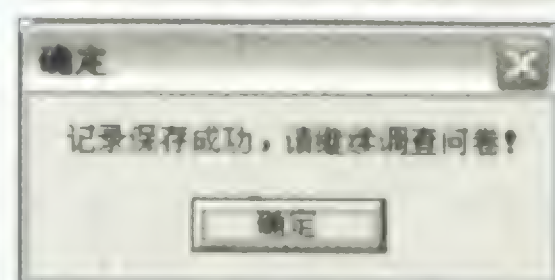


图22

（4）此时在Visual Basic编辑器中，执行调查子过程，系统将弹出记录已经保存成功的"确定"对话框（图22）。当打开Sheet3工作表时，系统已经把记录保存到该工作表中，并实现了自动编号功能（图23）。


图23

（5）在Sheet1工作表中，单击"窗体"工具栏上的"按钮"项，在问卷的下端适当位置按下鼠标左键拖拉出一个按钮，释放鼠标后，Exce会弹出"指定宏"对话框，让用户为新添加的按钮指定"宏"。在"宏名"下面的列表框内选择"调查"宏名选项（图24），然后单击"确定"，最后把按钮上的标识文字改为"提交"。


图24

至此，调查问卷便全部完成了，接下来就是对工作表进行保护和隐藏，具体方法第3期中已详细介绍过，在此不再赘述。

Microsoft Office Excel 2003



编者按： 自从前几期开始为“给软件找茬”栏目征稿以来，很多读者踊跃投稿响应，但所投稿件中指出软件问题的多，给出解决方案的却很少，希望以后投稿的读者注意一下，提出问题也要解决问题才对呀。

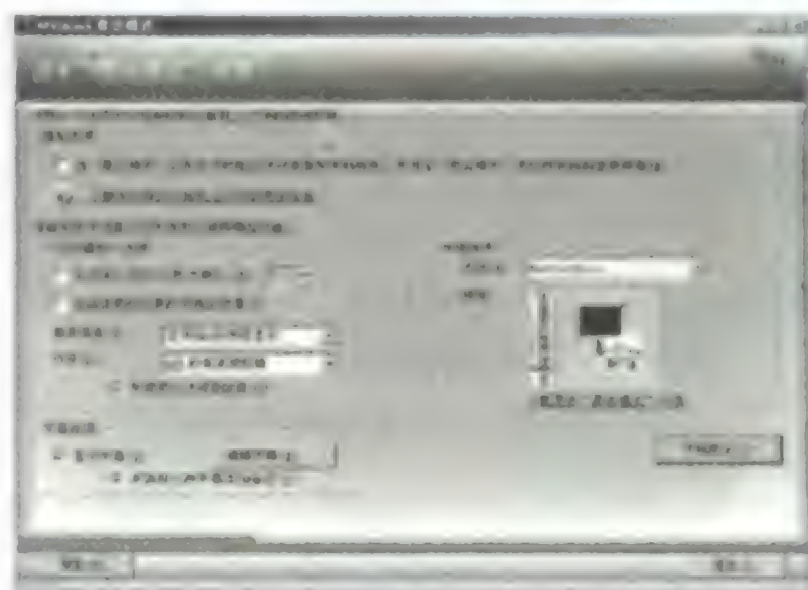
本期推荐文章

Windows XP Media Center Edition聚会模式用处大

■四川 荷露

最近买了个本本儿，亲朋好友在开了眼界的同时还想亲自操作操作，这不大家都在看影碟，而我又有事得出去一下。在我不在时，不大懂得电脑的他们乱动我的电脑可怎么办呢？突然想到我用的是Windows XP Media Center Edition 2005简体中文版（以下简称MCE）操作系统，它的“聚会模式”可解决这个问题！

在“聚会模式”下可实现这样的功能：邀请很多朋友欣赏影视节目，但朋友们也只有欣赏的份，退出时程序会自动返回到Windows的登录界面，没有密码就不能进入——够绝了吧！


图1

一、主人的操作——设置“聚会模式”

依次单击“开始”→“程序”→“Windows数字媒体增强功能”→“聚会模式”即可打开它。界面**如图1**所示。

1.勾选“当‘聚会模式’正在运行时阻止访问桌面和其它程序，并且在‘聚会模式’退出时返回登录界面”前的复选框，就能实现前文中描述的功能，否则将返回到桌面。

2.勾选“来宾可访问我的库”，就赋予了观看者（为与主人相对应，后称之为客人）自由选择你所添加的曲目的权限，否则，客人就只能观看主人指定的节目。

提示：在这里不能添加曲目列表，要添加，请在系统自带的Windows Media Player下进行（默认为10.0版本）。但要注意的是，添加到Windows Media Player媒体库中的曲目列表只相当于影视文件的快捷方式，添加后不能对曲目文件本身进行移动、改名等操作，否则播放时会因找不到源文件而报错。

3.勾选“显示字幕”后单击“编辑字幕”，可在弹出的文本框中输入要说的话，比如祝福语、提示语等。客人在播放媒体文件时可选择是否将这些文字显示在“聚会模式”的界面上。如果还勾选了“来客可以向字幕添加备注”，客人也可在播放时输入自己想说的话。

4.图1中的“外观”决定了客人在欣赏影视节目时的界面图形，如果客人对电脑操作不是很熟，请尽量选择各功能按钮比较形象的外观模式。

最后，单击“开始聚会”即可生效。


图2

二、客人的操作——受限地播放

“聚会模式”的播放界面类似**图2**，具体如何与主人选择的“外观”有关。

客人的操作很简单，将鼠标指向各功能按钮都有相应的中文提示，就算是初学者也能很快上手。但“聚会模式”始终处于全屏状态，而且无最小化只有关闭按钮，有些操作得用键盘快捷方式，小生就只介绍这部分操作了。

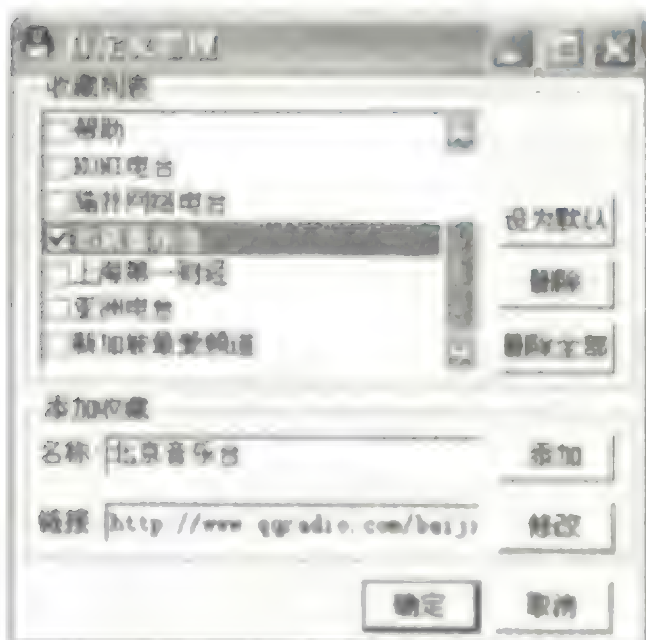
1.不管主人是否在图1中勾选了“当‘聚会模式’正在运行时阻止访问桌面和其他程序，并且在‘聚会模式’退出时返回登录界面”前的复选框，客人都可通过键盘快捷方式（一般为Ctrl+Shift）来调用输入法以添加字幕。如果没勾选上述复选框，还可用Windows徽标或Ctrl+Esc键来显示桌面上的任务栏，这就意味着可在“聚会模式”运行的同时返回桌面进行其它操作。但一旦勾选了上述复选框，是无法调出任务栏的，要退出，只有单击关闭按钮并返回到Windows的登录界面。这一功能正是“聚会模式”的核心所在！

2.前面提到了键盘快捷方式，可能有朋友会为之一喜，不是还有Alt+F4、Ctrl+Alt+Del吗？那你试一下就知道了，这些凡是与结束程序或启用另一程序有关的快捷键都被禁用了。具体禁用或开放了哪些，请查阅帮助文件。

怎么样，这一功能说不准能在危难之处显身手呢。

QQ也能听电台

■福建 王新禧


图1

每天在网上溜达，难道就只有不说话的QQ陪伴你吗？有没有想过一边冲浪聊天，一边收听喜爱的电台呢？让QQ第六面板给你一个惊喜吧！

QQ第六面板即QQ自定义面板，这里除了气象、娱乐、社区、杀毒等特色服务外，还允许我们自由定制喜欢的站点。利用该功能，就能把QQ整合成一个小型的电台广播接收机。

1.首先请确认你的QQ为2003III Beta4以上版本，推荐使用QQ 2003III正式版，然后再确定电脑中已安装有RealPlayer这款软件。

2.登录QQ，点击左侧面板栏的第六个按钮，弹出“自定义面板”。如果QQ上没有该面板，请通过“QQ菜单”→“更改皮肤”将QQ皮肤换回到默认的“QQ2003”。


图2

3.在“自定义面板”界面依次选择“收藏”→“设置”，弹出“自定义管理”窗口（**如图1**），在“添加收藏”下的“名称”文本框中填写想要加入的电台名称，比如“北京音乐台”，而后在“链接”中输入http://www.qqradio.com/beijing/bjyyt.htm，点“添加”按钮即完成该电台的加入设置。若希望下次一进入自定义面板就能立即连接该电台，可在“收藏列表”中勾选“北京音乐台”，单击“默认”，最后点击“确定”保存设置即可。

4.以上设置完成后，以后想在QQ上听电台，只要单击“自定义面板”按钮，QQ就会自动连接到你设定的电台上（**如图2**）。收听过程中还可通过点击电台面板上的“增”、“减”按键来调节音量大小，亦可随时静音或停止播放。

怎么样？在工作之余来点动听的音乐吧！点首含情脉脉的歌给正在聊天的她吧！一切惊喜，都会在QQ电台上实现！

在线电台地址推荐：

猫扑网络电台：http://qq.cntime.net

北京音乐台：http://www.qqradio.com/beijing/bjyyt.htm

KOKO网络电台：http://radio.kokomusic.net/play.asp

唯音网络电台：http://www.onlyradio.org/

中广音乐台：http://www.qqradio.com/taiwan/zgyyw.htm

中央人民广播电台一套：http://www.qqradio.com/beijing/cnr1.htm

危急时刻，我来救场

■山东 眉飞色舞的鱼

奇门遁甲

据说，微软一直想切入反病毒市场，最近一款叫Malicious Software Removal Tool的恶意软件清除工具出现在Windows Update中，不愿启动Windows Update的朋友可使用http://download.microsoft.com/download/3/9/8/3982d61b-07a5-44cd-a7a7-1aa4565f0e93/Windows-KB890830-CHS.exe地址手工下载。


图1

下载得到的是一个体积只有260kB的可执行文件，双击执行程序，首先会出现用户许可协议，复选“接受上述许可协议所列的全部条款”，单击“下一步”即可开始检测恶意软件，片刻即可检测完成，**如图1**所示，单击“完成”即可关闭软件。

这个“清除工具”不会在系统中建立任何快捷方式或注册表键值。虽然它能对付几种流行病毒，例如Blaster、Sasser、Mydoom等，但还不能称之为杀毒软件，用它来代替专门的杀毒软件更是不可能。不过，在手上恰好没有杀毒软件的危急时刻，用这样一款免费的“专杀”工具清理一下系统，呵呵，何乐而不为啊！

试亦公备

Doc Scrubber——拒绝DOC文档泄露你的个人隐私

■四川 jia

Word文件是我们经常使用到的文件格式。通过查看DOC文档的属性，我们可从属性的"摘要"标签页内查看到DOC文档的作者、创建时间、最后编辑时间、最后保存者及公司名称等详细信息，**如图1**。如果编辑出来的文档需要与别人交流，那么这些内容就会成为敏感的信息，无形中就会泄露个人隐私。

通过使用Doc Scrubber这款软件（下载地址为http://www.javacoolsoftware.info/downloads/docscrubbersetup.exe），我们可很容易地把一个或多个DOC文档中的这些内容全部或部分地清除掉，让你无需担心自己的这些信息被人知道！



图1



图2

在软件下载安装后，双击桌面上的"Doc Scrubber"图标执行程序，其操作窗口**如图2**所示。Doc Scrubber操作窗口中的Analyze按钮是用来分析DOC文档中含有哪些隐藏信息，其作用与我们查看DOC文档属性"摘要"的标签页相类似。要想清除DOC文档中的隐藏信息，可进行如下操作：

1.单击DocScrubber操作窗口中的Scrub按钮进入清除方式选择窗口，**如图3**。



图3

2.在该窗口中有"Scrub a single Word document"（清除单个DOC文档的隐藏信息）、"Scrub all Word documents in a specific folder"（清除指定文件夹内所有DOC文档的隐藏信息）、"Scrub selected Word documents in a specific folder"（清除指定文件夹内指定DOC文档的隐藏信息）等3种方式可供我们选择。选中"Save scrubbed file over original"复选框将直接清除原始DOC文档中的隐藏信息，如果没有选中的话将会再产生一个不含隐藏信息，名为"原文件名+Scrubbed"的DOC文档。

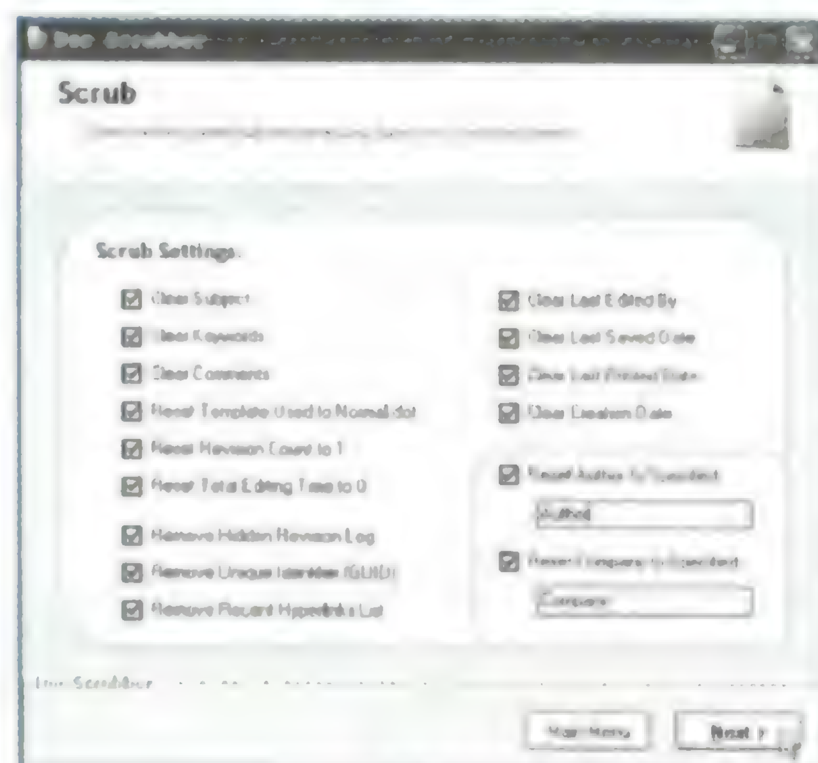


图4

3.选定所需的清除方式后，单击"Next"按钮，进入文档选择窗口。在这里单击"Browse for file（folder）"按钮浏览并选择所需的文件或文件夹，选择后单击"Next"按钮进入隐藏信息清除选项窗口。

4.在这个窗口中，我们可选择需要清除的隐藏信息，推荐选中全部内容，**如图4**。选中"Reset Author to Specified"和"Reset Company to specified"复选框并在它们的文本框中输入内容，可为DOC文档指定作者名称和公司名称。设置后，单击"Next"按钮完成对指定DOC文档隐藏信息的清除。清除后再去查看文档属性的"摘要"标签页，你就会发现这里的隐藏信息没有了。

插件来帮忙，Outlook变更强

■福建 L.n

微软的Outlook 2003是大家熟悉的一款电子邮件处理工具。不过，Outlook某些功能上的欠缺也着实令人烦恼。其实有许多相当不错的辅助工具，利用它们可为Outlook增添不少实用的功能，下面就一一介绍给大家。

一、阅读新闻有绝招

NewsGator是一款很特别的插件，它可帮助我们在Outlook中直接订阅各类RSS新闻信息。不仅如此，在安装了相应的插件后甚至还可直接在Outlook中写Blog。软件最新版本2.0.3.3，下载网址：http://www.newsgator.com/download/v2_0_3_3/nodotnet/NewsGatorSetup20N.exe。

NewsGator是在.NET环境下运行的，因此安装前必须确认系统中已安装了Microsoft .NET Framework。NewsGator安装完成后，首次启动Outlook时会出现NewsGator的欢迎界面，依次点击"Next"，进入第3步后，配置向导会提示选择一个文件夹作为新闻文件夹，点击"Choose Folder"，然后从弹出的窗口中选择一个文件夹，或者是另外新建一个文件夹。软件默认使用的是Outlook收件箱。接下来，依次点击"Next"，最后点击"Finish"退出向导。

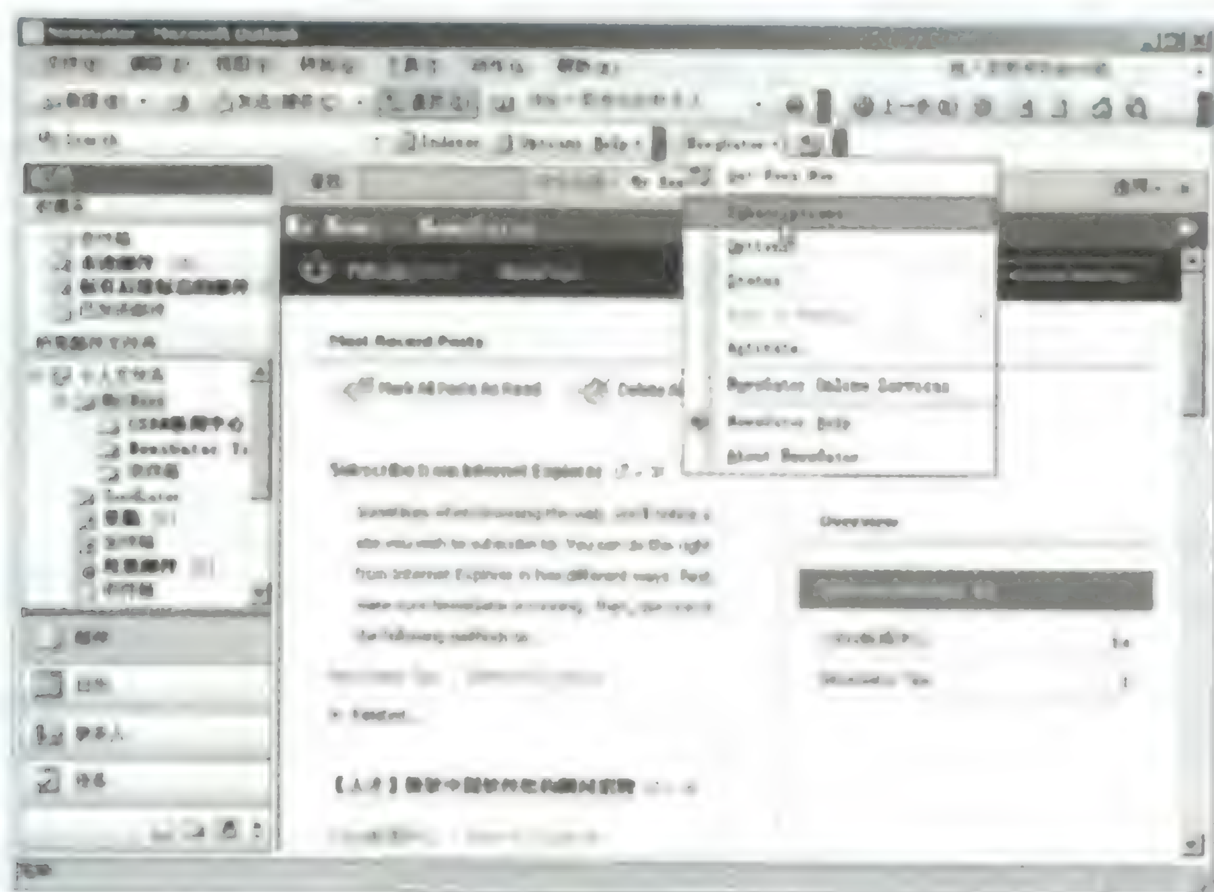


图1

NewsGator只提供两个预设的订阅项，而且这两者都是有关NewsGator的产品新闻。当然，我们也可在NewsGator中添加其它的RSS新闻供应：单击工具栏中的“NewsGator”按钮，从下拉菜单中选择“Subscription”打开订阅窗口（**如图1**），点击右侧的“Add”按钮，选择“Add Feed”，然后在弹出的窗口中输入想要添加的Feed（可简单理解为要下载的新闻链接），点击“OK”确定。回到订阅窗口后，可看到添加的新闻供应项。此外，通过订阅窗口右侧的“Export”按钮，还可将订阅的新闻供应项保存起来，当重新安装软件时，只要将它们再次导入即可。

缺省设置时，NewsGator每隔一小时对新闻供应进行更新。如果想要自行指定更新的时间，可通过“NewsGator”菜单进行修改，例如设置为每半小时更新一次。NewsGator主界面有两个窗格：左侧的窗格列出了某一站点中的新闻标题，而右侧窗格则用于显示简单的新闻报道摘要。要想查看详细的新闻内容，只需点击右侧窗格中的新闻链接，启动缺省的IE浏览器进行浏览即可。

二、邮件发送可定时

撰写完邮件后，点击“发送”按钮就可将邮件立刻发送出去。不过，有时我们并不想马上发送邮件，而是希望在某个特定的时间发送，怎么办？这里向大家推荐一款可定时发送邮件的Outlook插件——SendLater。软件下载网址是http://www.outlook4team.com/Download/SendLater/SendLater.exe。

安装了SendLater后，打开邮件撰写窗口，在“常用”工具栏中会发现多了一个“SendLater”按钮。当撰写好邮件后，点击“SendLater”按钮，这时会弹出定时发送的设置窗口。在“Select date and time”栏中可设置发送邮件的日期和时间，确定后单击“SendLater”按钮。回到Outlook主界面，可看到该邮件被放置在“SendLater”文件夹中，当到达指定时间后，程序就会自动将此邮件发送出去。

三、解除限制看附件

在Outlook 2002/2003中提供了一项新的安全功能，如果接收到的邮件含有可能不安全的附件（如.exe、.wsh、.vbs等类型文件），将无法在Outlook中执行打开或另存为操作。该功能虽然可阻止某些邮件病毒，但同时也给我们的操作带来许多麻烦和不便。若要突破这种限制，可利用Outlook Attachments这款小工具修改Outlook限制的不安全的E-mail附件的文件类型。软件下载网址：http://camtech2000.net/Programs/outlok30.zip。

图2

使用Outlook Attachments设置可接收的附件类型的方法很简单。双击桌面上的“Outlook Attachments”图标，打开程序主界面（**如图2**），在左侧的窗格中选择需要在Outlook中直接打开的邮件附件类型，利用“Move >>”按钮将这些文件类型添加到右侧窗格中，然后单击“Apply”按钮，这样就可在Outlook中直接处理这些类型的附件了。

提示：在Outlook中打开邮件附件时，需确定邮件的来源可靠，并且经过最新的杀毒软件检测附件中不会含有任何病毒或木马程序。如果为了简化几步操作而造成自己的重要数据丢失，那肯定是得不偿失的。

四、表情图标任你添

我们知道，在使用QQ或MSN与好友聊天时，可插入各种表情图标来表达当时的心情。而使用Outlook撰写电子邮件时，却没有这种表情图标可用，不禁让人感到有些遗憾。不过，这个问题并不难解决，我们只要使用下面介绍的Outlook辅助工具Emoticons Mail，就可在撰写的邮件中插入各种各样的表情图标。软件下载网址是http://www.maxplugs.com/emomail.exe。

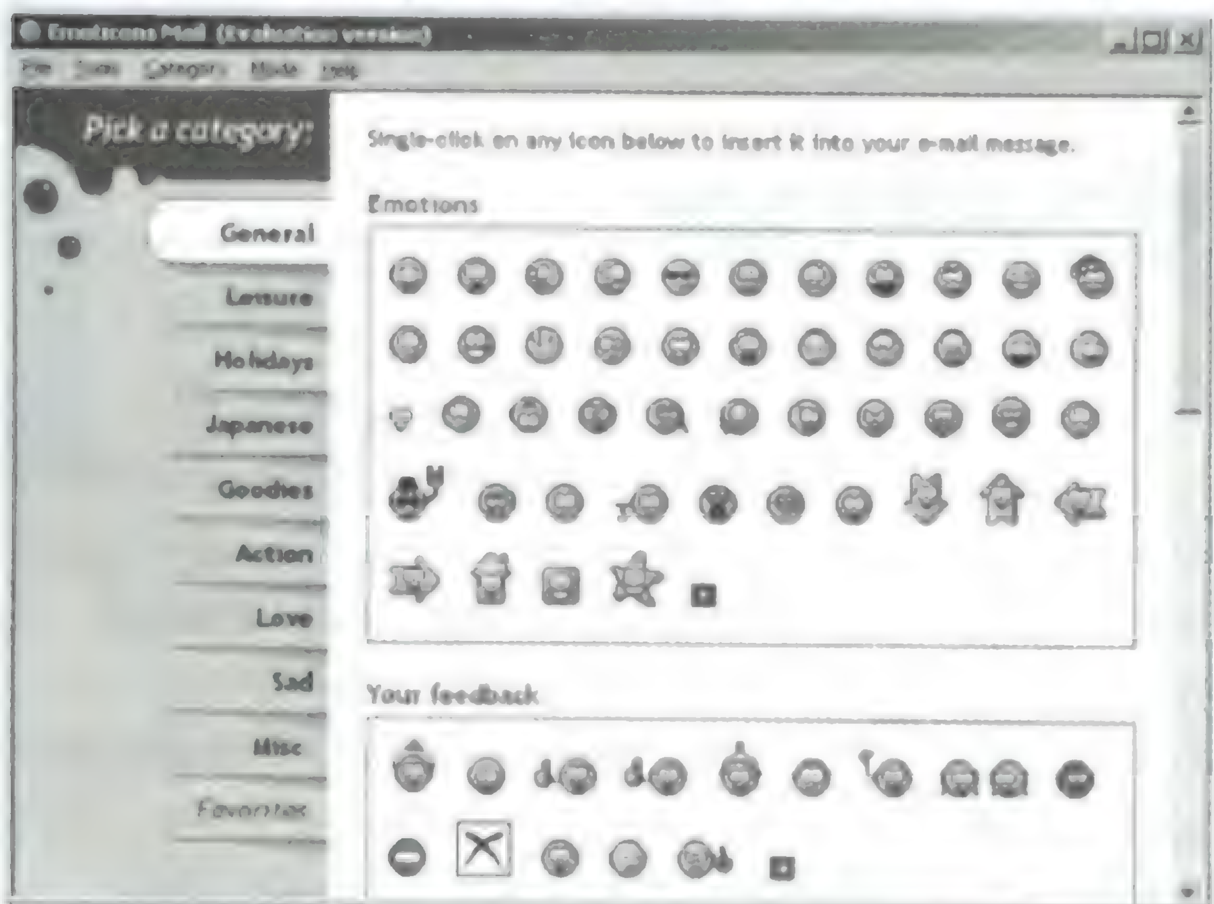
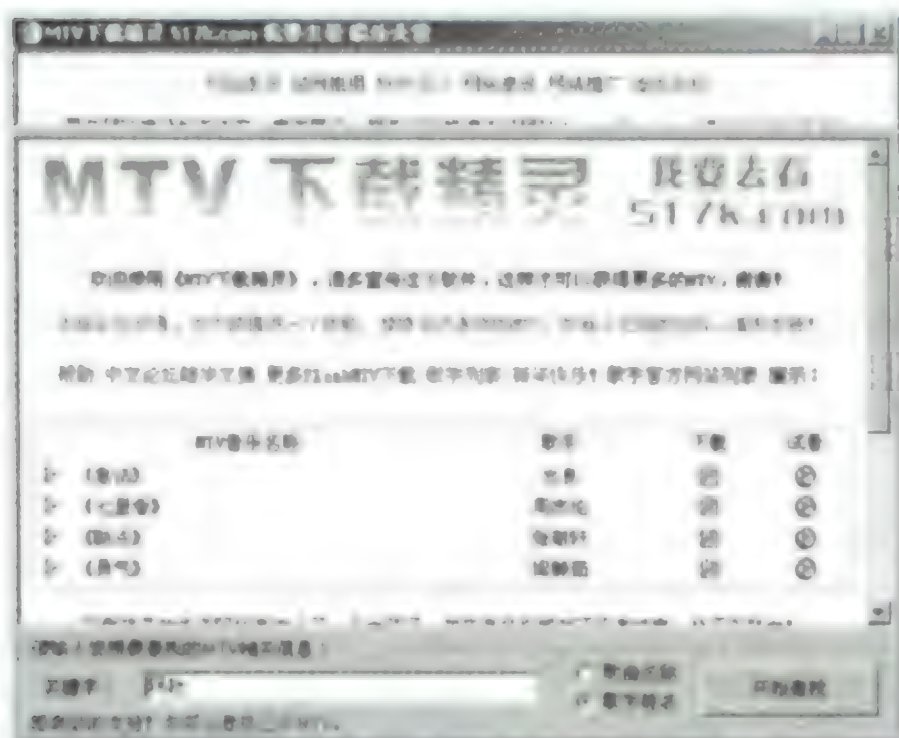


图3

安装并执行Emoticons Mail后，会在系统托盘中显示一个小图标。当我们使用Outlook撰写邮件时，将光标移到需要插入表情图标的位置，然后单击托盘区中的“Emoticons Mail”图标（快捷键“Ctrl+F11”），在打开的窗口中单击相应的表情图标，此时程序会自动将该图标插入到邮件中。Emoticons Mail提供的表情图标分为General（普通）、Leisure（悠闲）、Holidays（假日）、Action（动作）、Sad（忧愁）以及Misc（其它）等九大类，并且每个分类又具体细分为若干个小分类（**如图3**）。此外，这个工具还提供了“Favorites”功能，对于前面使用过的表情图标可在这里直接选取，也可添加自定义的图标。

MTV下载精灵，两步把MTV下回家

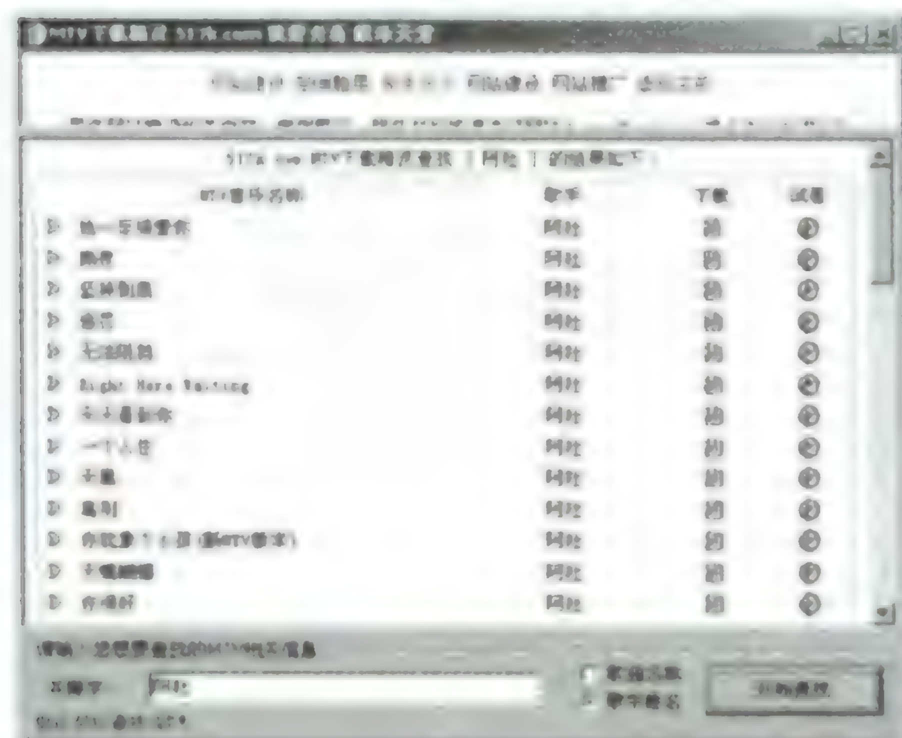
■山东 眉飞色舞的鱼

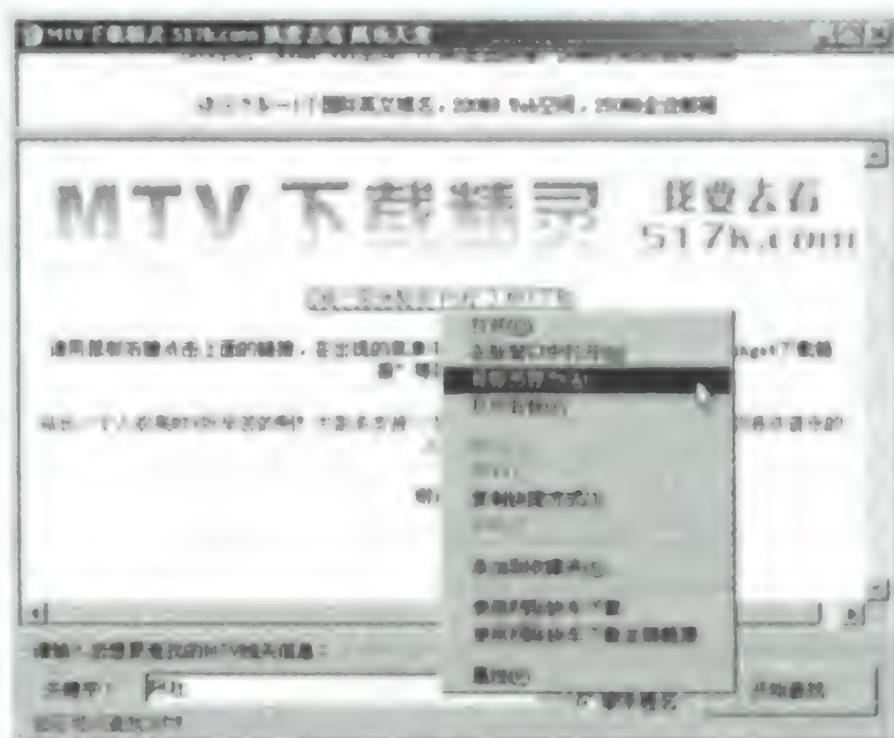

图1

宽带网、大硬盘，如果你已拥有了这些，一定不会只满足于收集MP3音乐，能看能听的MTV才是你的最爱。不过，搜索MTV可不像搜索MP3那么容易，很多朋友都感到无处下手。何不试试这款“MTV下载精灵”（http://www.onlinedown.net/soft/32628.htm）呢？软件在其官方网站上存放了上万首原版MTV，而且全部可免费下载，我们只要轻点几下鼠标就可把喜欢的MTV下载。

第一步：打开后会出现**如图1**所示的窗口，这是MTV下载首页，只显示着几首推荐歌曲，只有搜索才能找到自己喜欢的音乐。在下方输入“关键字”，例如如果想搜索XXX的所有MTV，就选择“歌手姓名”，再输入关键字“XXX”，然后单击“开始查找”即可。

第二步：搜索结果片刻即现，**如图2**，单击“试看”可直接在线播放MTV，如果感觉不错，就点击下载，打开下载页面，**如图3**，用右键单击MTV的下载链接（以红色文字标识），选择“目标另存为”或“用网际快车下载”即可开始下载。


图2


图3

提示：1.软件界面事实上是一个内嵌的IE浏览器窗口，按键盘上的BackSpace键即可返回上一个页面。

2.如果在线播放不正常，请确认WMV文件是否与Windows Media Player关联。

卸载Windows XP隐藏组件更轻松

■山东 ZT

众所周知，Windows XP“添加或删除程序”中的“添加/删除Windows组件”对话框里隐藏了不少组件，例如Windows Messenger等，因此我们无法直接卸载它们。不过高手自有办法，他们会修改C:\WINDOWS\inf目录下的Sysoc.ini文件，以便让这些隐藏组件现身。不过，这个Inf文件夹具有隐藏属性，默认情况下看不到，而且这个INI文件偏偏又很长，万一改错了很有可能让Windows的“添加/删除Windows组件”功能失效。最近，笔者找到一个图形化修改Sysoc.ini文件的小工具——Windows Components Show/Hide（下载地址是http://www.dx21.com/intranet/software/downloads/winxpwc.zip），只要点几下鼠标，就可让Windows隐藏组件彻底现身。

软件的主界面**如图1**所示，“Listed Components”列表中显示的是所有可被添加/删除的Windows组件，其中已被复选的具有隐藏属性，选择一个，在右边就会看到它的“Status”（状态）为“Hidden”（隐藏），未被复选则为可见组件，其相应的状态为“Visible”（可见）。

要更改组件的显示状态非常简单，这里笔者以Windows Messenger为例。只要在列表中去除“msmsgs”前的复选，再单击“Apply”即可修改完成。然后单击“Add/Remove”按钮打开“添加/删除Windows组件”对话框，就可卸载Windows Messenger了。

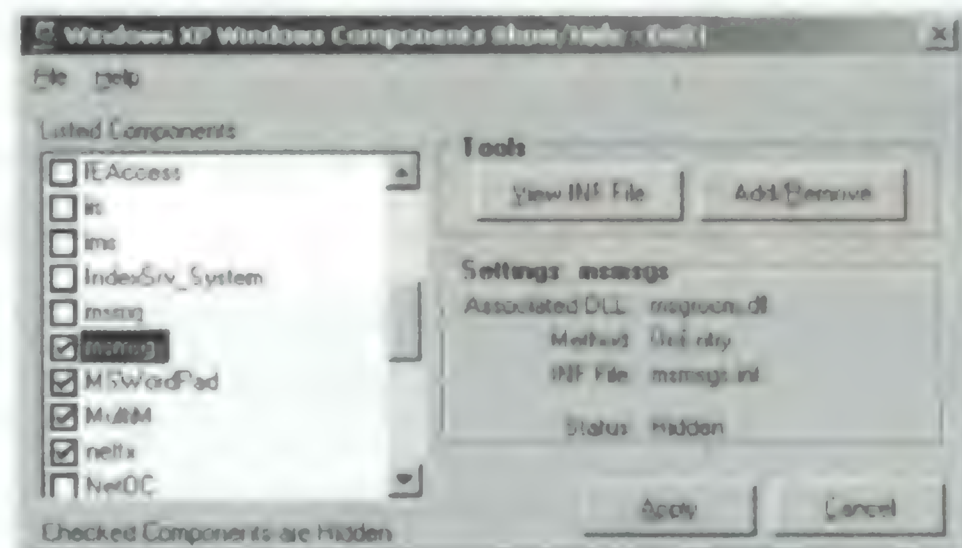


图1

提示：在修改过程中，你可随时单击“View INF File”打开Sysoc.ini文件，查看软件修改的究竟是哪行文字。

这里笔者要提醒大家一句，微软隐藏这些组件的原因并不全是为了“垄断”，任意删除隐藏组件有可能影响系统的稳定性，因此请大家谨慎从事。另外为了提高系统安全性，我们大可反其道而行之，把一些默认为可见状态的组件隐藏起来，可防止某些菜鸟出现“误”操作。

借一个光驱控制器

■安徽 屠志成

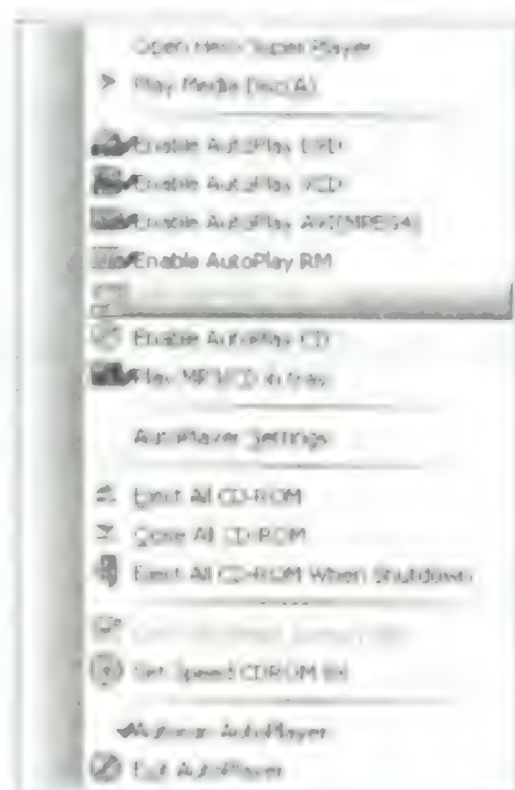

图1

超级解霸是很多人机器上必装的媒体播放器（**如图1**），但笔者在用了几年之后却放弃了它，主要是嫌它的界面太俗气。可是对它的那个缩在系统托盘里的小小的自动播放伺服器我却是情有独钟，因为它对我这懒得弯腰去摸光驱的人来说确实太方便了，何况它还能延长光驱的使用寿命呢？抛弃了超级解霸又舍不得这个伺服器，于是就想在鱼和熊掌之间作个选择，终于摸索出让自动伺服器独立于超级解霸之外，作为专职的光驱控制器使用的法子。下面以超级解霸V8的自动伺服器为例，介绍本人借用和改造的方法。

一、拿来主义

为了验证伺服器能不能独立运行，笔者作了以下尝试：

先打开任务管理器，然后在系统托盘里关闭自动伺服器，通过比较进程的变化，知道它对应的程序为SysExplr.exe。于是进入超级解霸程序文件夹（\Herosoft\HeroV8），把SysExplr.exe复制到一个新文件夹中，双击它，提示缺少AVCDROM.dll，再把AVCDROM.dll复制过来。双击SysExplr.exe，又提示缺少CoolMenu.dll，把CoolMenu.dll复制过来，再双击SysExplr.exe，伺服器图标显示在系统托盘里，证明它可以脱离超级解霸运行。但在上面点右键，发现出现的是英文菜单（**如图2**），原来显示中文另外需要文件。根据常识，中文语言文件一般为文本格式的语言包或动态链接库文件，通过比较程序文件夹中的文件，发现Sys936.dll最像SysExplr.exe的语言文件，把它复制过来，再打开SysExplr.exe，伺服器菜单果然变成了中文，使用效果也和原先的完全一样。


图2

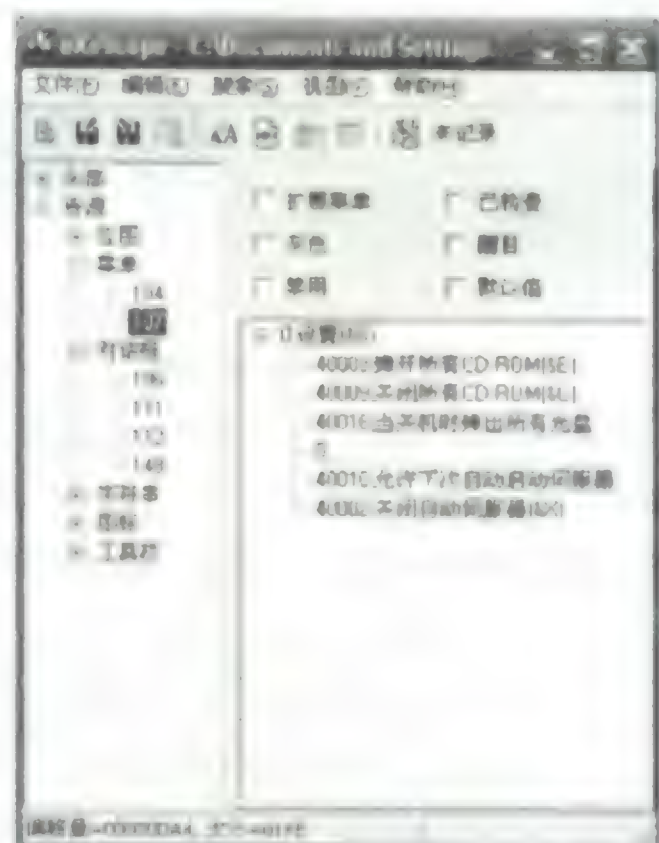
但还有一点遗憾，就是它既然只是作为光驱控制器使用，不再和超级解霸有关，这个右键菜单显得太臃肿。能不能对它进行改造，把不必要的项目去掉，只保留与控制光驱和其自身运行有关的菜单项呢？

二、实施改造

图3

于是笔者请来了著名的资源编辑软件eXeScope 6.41汉化版，用它打开SysExplr.exe和Sys936.dll，它们分别包含了伺服器的英文和中文资源。经笔者试验，发现只有更改Sys936.dll中的菜单资源，才能改变右键菜单中的中文项目（如果你要使用英文版的伺服器，只要更改SysExplr.exe中的菜单资源，再删除Sys936.dll就行了）。

现在来改造Sys936.dll。在eXeScope左边的列表窗口中单击展开“菜单”，会出现104、107两个菜单项，104为伺服器在窗口状态下的“设置”菜单，我们不需要，可删去。方法是单击104，然后在右边的窗口中右键单击菜单最上层的“设置”，从弹出的菜单中选择“删除”（**如图3**）。107是伺服器在系统托盘里的右键菜单。单击107，在右窗口中通过右键删去除40003、40009、40016、40010、40002之外的所有条目，由于“0”条目表示分隔符，所以可保留最后一个“0”，以区别不同的功能，其它的“0”都删除（**如图4**）。然后点“保存更新”并退出eXeScope。双击执行SysExplr.exe，在任务栏的伺服器图标上点右键看一下效果（**图5**是原菜单和新菜单比较图），再利用这个新菜单操纵一下光驱，非常灵验，改造成功。


图4

现在可卸载超级解霸并和它说再见了。由于卸载超级解霸也就删除了伺服器的注册表中的启动信息，所以重启机器后伺服器不会自动运行。把包含以上4个必须文件的文件夹放到合适的地方，再拖一个SysExplr.exe的快捷方式到开始菜单的“启动”组里，这样你就可拥有一个随叫随到的光驱控制器了。如果你想做高手，让它通过注册表自动运行，那么就打开注册表编辑器，定位到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]分支，把它依葫芦画瓢添加进去吧。

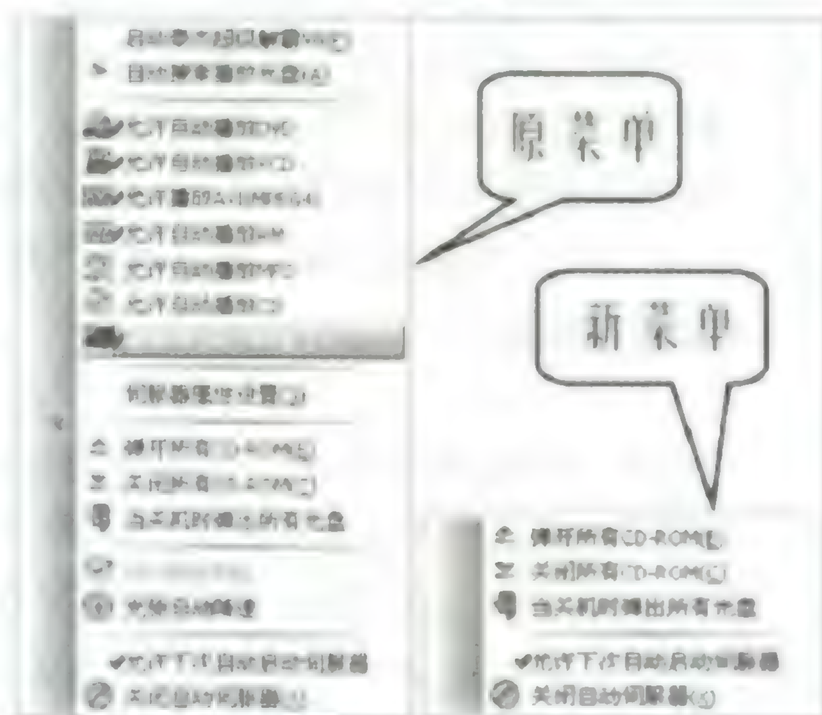


图5

当在线不能看电影时

■山东 楚楚

朋友的电脑使用的是Windows 98系统，上网浏览正常，QQ聊天很好，下载软件也没问题，就是不能在线看电影。检查在线看电影必需的软件RealOne（也可能使用RealPlayer）和Windows Media Player（以下简称为WMP），RealOne可正常运行，而WMP却不能运行，总显示缺少某某组件。我想肯定是该软件损坏了，立即上网下载了一份，成功安装后运行，仍然出现上述问题。难道需要重新安装Windows？随意点击一个在线电影竟然没有弹出播放窗口来！

此时，我想朋友的电脑上肯定是安装了什么屏蔽广告的软件，将弹出的电影播放窗口误屏蔽了。于是进行检查，并没发现任何屏蔽广告的软件，查看IE版本为6.0。实在没有别的办法了，还是试试更新IE吧，于是上网下载IE 6.0全版。我先将电脑中的IE 6.0进行了卸载，回到Windows自带的IE 5.0，再上网看电影试试，居然弹出了熟悉的播放窗口。再试试执行WMP，也不再出现错误提示，可正常运行了。等下载完IE 6.0后，我又进行了安装，再试试，看电影、浏览网页、听音乐，全部正常。

这次解决播放电影的问题比较特殊，WMP不能运行竟然与IE损坏有关，不能弹出播放窗口也与IE有关。看来，如果在线播放出现问题时，除了要重新安装RealOne和WMP两款软件外，还要试试更新IE，这样可避免走弯路。

Foxmail特快专递故障巧解决

■山东 ZT

利用Foxmail的特快专递功能，我们可绕过SMTP服务器，把邮件直接发送到收信人邮箱。笔者非常喜欢这种稳定高效的邮件发送方式，可是最近用“特快专递”发信时总是失败，只能用SMTP服务器发送邮件。以前这种情况也偶尔发生过，但那是DNS服务器短暂忙碌造成的，几秒钟后重试就可发送成功，但这次却不同寻常，连续多日总是发送失败。这是怎么回事呢？



图1

笔者用小区宽带上网，忽然想起前几天ISP调整了IP设置，DNS服务器的IP地址也随之改变了。难道Foxmail对新的DNS设置仍是浑然不觉？笔者依次单击“工具”→“系统设置”，打开Foxmail的“设置”对话框，进入“邮件特快专递”选项卡（**如图1**），域名服务器果然没有自动更新，手工替换成新地址后，“特快专递”重新焕发了活力。

问题解决了，但Foxmail不是可自动检测DNS设置吗？这里原先的DNS设置就是Foxmail自动识别到的，笔者从未对其进行过手工设置。笔者猜想Foxmail可能只在安装好后检测一次DNS设置，以后就再也不检测了，这次DNS服务器地址中途变更，Foxmail特快专递自然会“装聋作哑”了。

让Dreamweaver乱码走开！

■河南 悬翎



图1

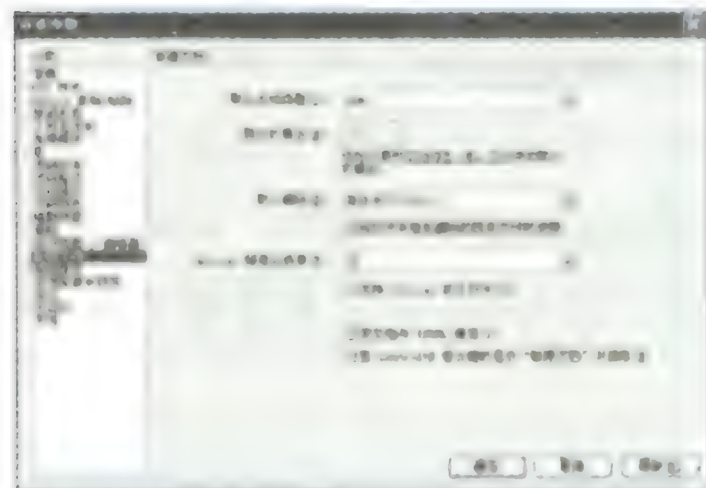


图2

当我们在Dreamweaver MX 2004里打开一个含有中文字符的文件时，有时会发现里面的中文成了乱码！不要着急，这是因为你并未在文档开头指定文档编码的缘故，用Ctrl+J调出页面属性窗口，选择“标题/编码”项目，在右边的“编码”下拉选单里选择“简体中文（GB2312）”，然后“重新载入”→“应用”即可（**如图1**）。

但上面这种方法治标不治本，再次打开该文档，还会有乱码出现。一劳永逸的方法就是按Ctrl+U调出“首选参数”面板，选择“新建文档”项目，然后将“默认编码”设为简体中文（GB2312），并勾选“当打开未指定编码的现有文件时使用”（**如图2**），这样乱码就被彻底“除根”了。

一句话技巧

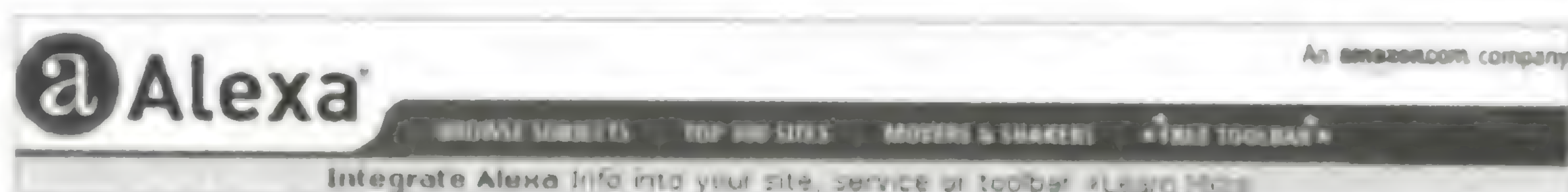
在新版QQ中，当你把鼠标移到好友的QQ头像上时，如果好友在玩QQ游戏或在QQ聊天室聊天的话，弹出的人物信息框里下位会有显示，这无疑暴露了使用者的小小隐私。要让这些信息不显示也很简单，只要在“菜单”→“系统设置”→“本地安全”的“状态显示”中，将“游戏状态不可见”、“聊天室状态不可见”选上就可以了。

北京 大袋熊

Alexa开始下狠手了？！

■本刊记者 ACJ 龙猫

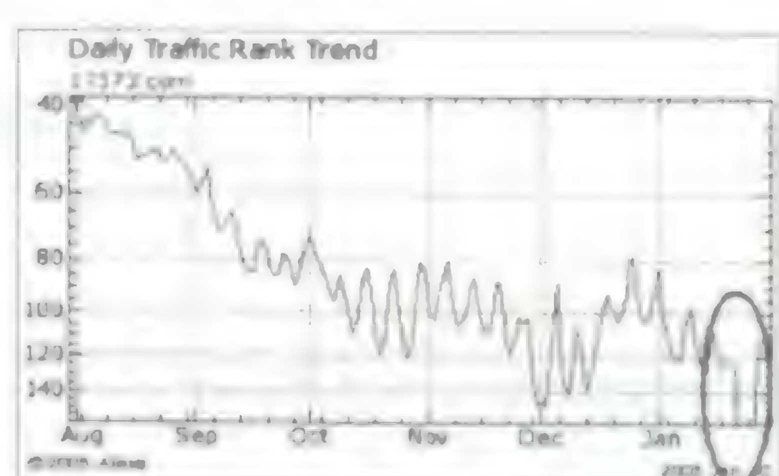
1月25日上午，笔者像往常一样来到单位上班，刚上QQ就有朋友发来短信：国内包括太平洋在线、硅谷动力、Chinabyte、天极网、17173等很多知名网站的Alexa排名突然下降，有的甚至到了10万名以外。"怎么可能？"笔者马上登录Alexa（www.alexa.com）进行查证。在查看了一些"受灾"网站的排名后，笔者终于肯定是确有其事。那为什么Alexa会突然对国内这么多的网站，甚至是知名网站下狠手呢？2004年10月，Alexa已经针对流量作弊情况进行了调整，并致使不少中国网站的排名下降，莫非此次是因为旧仇未了？



Alexa的主页



天极网的排名变化



17173的排名变化

读到这里，可能有不少读者感到莫名其妙：Alexa排名到底是什么？难道比Google搜索排名更有价值？

一、简单的Alexa

有人说中国90%的网站领导对Alexa排名不感兴趣，也有业界人士这么来评价Alexa：在国外Alexa算个屁，谁会把它当回事！话说到这个份儿上，似乎谁和Alexa排名扯上关系倒是件掉价儿的事情了。事实果真如此吗？如果是这样的话，为什么此次国内网站Alexa排名下降之事有这么多人关注，为什么很多除商业网站外的个人网站也在相互攀比Alexa排名？！

那这个Alexa排名到底是怎么做出来的，为何中国的网站这么重视它？



使用Google搜索引擎的Alexa工具条只有英文版

话还得从1996年说起，这一年的4月，Alexa.com在美国成立。那时候它除了像Yahoo！一样做分类导航的事情外，还在研究网站流量的统计分析技术。以此技术为基础，公司在成立一年后的1997年发布了一款IE工具条，也就是现在Alexa工具条的第一个版本，它的主要功能就是将用户浏览网站的相关信息返回Alexa，而Alexa通过自有技术及算法对这些信息进行处理，并给出网站的全球排名，正是这个敏感而充满争议的全球网站排行榜让Alexa在日后的中国声名鹊起。1997年之后的Alexa一直不愠不火地发展着，在1999年被亚马逊收购后，它还是一直做着和网站流量相关的事情。一句话，到2003年止，Alexa并不为广大中国网民熟知。

二、就这样来到中国

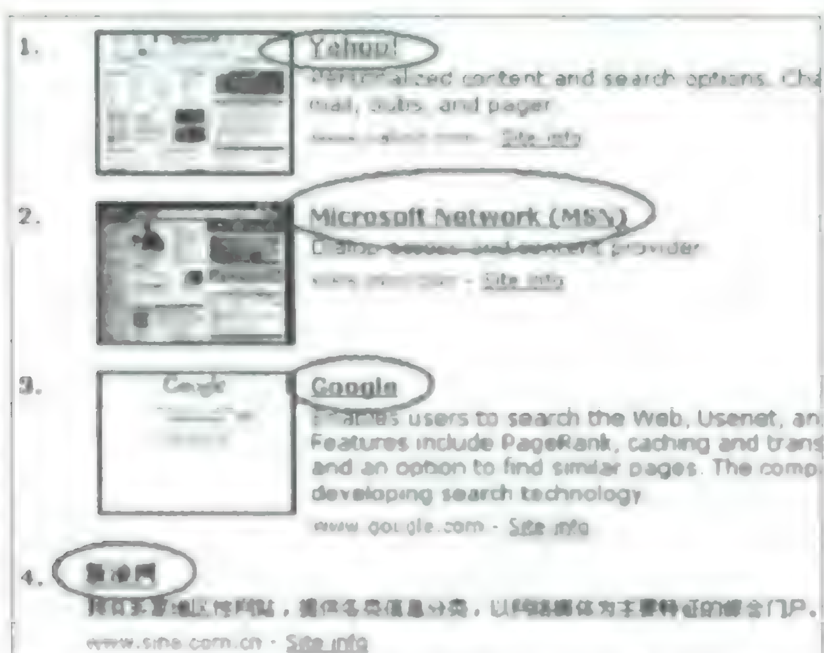
说到排名，相信大家对福布斯的中国内地富豪排行榜不会陌生，一经推出，它便吸引了众多的眼球，尽管不少人对此讳莫如深，但广大群众却对此津津乐道。大家还记得前些年CNNIC推出的国内网站排名吗？它最终毁在了为争夺排名而使出浑身解数，不惜采用作弊方式的.com们手里。随着互联网泡沫的破灭，这些.com们在此后的几年里忙着自保，已无暇顾及排名之事。

2003年，互联网开始了复苏，国内的.com们又重新开始进行上市包装，开始引进风险投资。但凭什么让投资者掏钱呢？不少人想到了"权威"排名。不知是有意还是偶然，反正Alexa排名在这时被"圈内人"介绍到中国，而此时大家才发现，这个默默无闻的家伙做全球网站排名已经有六七年时间了，它非官方的第三方身份无疑是"公正权威"的代名词，于是"圈内人"开始逐渐认同并重视Alexa排名。

大家已经看到，Alexa排名进入国内的过程无疑就是通过找到Alexa这个"权威"来树立自己"权威"的过程，那Alexa排名本身是不是完美无缺呢？

三、Alexa的排名可靠？

按照Alexa自身的说法，它的排名依据是



新浪位居 Alexa 全球排名第4

全球使用Alexa工具条的用户上网时返回的数据。我们暂不怀疑这些数据的准确性以及它处理这些数据的正确性，仅从Alexa工具条的使用情况上，笔者认为这是Alexa的最大缺陷所在。首先Alexa工具条到现在为止还只有英文版本，所以在非英语国家的使用是非常有限的；其次根据Alexa自己的说法，工具条的全球装机量已过千万，但区区千万用户占全球6亿互联网用户的几分之一？这些用户的分布如何？如果中国的大部分网民都使用Alexa工具条，是不是其前100排名大部分都要被中国网站占据？

事实上，Alexa对这些问题都有认识，按照它自己的说法：10万名之后的排名，其数据是不准确的。换言之，就是微小的波动都可以使排名发生很大的变化。这和笔者了解的情况不谋而合：如果你网站的Alexa排名在10万之后，当你叫上周围的朋友都使用Alexa工具条，并把IE主页设为你的主页地址后，过段时间你就可以看到网站排名的大幅提升。

如果仅仅存在装机量不足这个问题，那Alexa应该有自己的补救措施，但现在的情况是它已经被作弊搞得焦头烂额了！

四、Alexa排名作假

记得前段时间热播的《五月槐花香》这部片子里，有个镜头是张国立对手下伙计的对白：“作假这事来钱容易，有了第一次之后，你就不想走正路了。”是的，这是人的一种本性。所以网上不断有人讨论如何提高Google搜索排名、如何提高网站流量等话题也就不足为奇了。

就对Alexa排名进行作假一事，笔者采访了一位Alexa排名作弊高手，尽管他本身已是一个资深程序开发员且有不菲的收入，但“Alexa作弊来钱快，有时比工资还拿得多”的现状还是让他参与了进来。

大众软件：听说你在做Alexa排名业务，联系你的人多吗？都是些什么人？

作弊者：比较多。我不会告诉你有哪些人来找过我，这是这行的规则。

大众软件：接业务的时候，你会注意些什么问题，如果排名在10万之后的网站要你做到100左右，你会接吗？

作弊者：一般会看对方现在的排名和想要的排名，如果相差太远，我们不会做，太明显了。而且这种情况也很少，因为做这么高对它也没有太多意义。再说了，做到100名左右的价格也不是小网站能够承受的。

大众软件：你是一个人做？怎么做呢？

作弊者：不是一个人，还有朋友帮忙。这个主要还是修改Alexa工具条返回的一些参数，使之造成很多人来访问的假象。但你不要以为没有技术含量，国内做这个我知道的还不多。

大众软件：你做这个担心法律上的责任吗？

作弊者：不是很担心，不过之前也有Alexa的人找到我叫我收手。其实情况很清楚，我们就是Alexa上的寄生虫，如果做得过分了，自己也做不下去了，所以我接业务都比较谨慎。

关于具体的作假方法、收费标准以及其他方面的内容笔者不在这里披露了，但能够看出这位排名作弊者对Alexa排名是非常了解的。这次Alexa对国内网站排名进行调整后的情况如何呢？笔者再次采访了他。

大众软件：这次国内很多网站Alexa排名下降是因为Alexa调整了算法吗？

作弊者：没改算法，是服务端作了防作弊判断。

大众软件：那你现在做起来难度更大了？

作弊者：NO，是根本没法做了。

如此看来，Alexa此次所作调整对网站流量作弊者的影响很大。由此我们也可以看到，国内不少网站对排名的作弊终于让Alexa忍无可忍，痛下杀手，而就此事，笔者询问了硅谷动力的相关负责人。“我们什么也没做！”弄清笔者来意后，该负责人表现得很无辜，“其实排名并不是关键，国内很多网站是没有作弊的。”

到目前为止，硅谷动力的Alexa排名已经恢复，但其负责人的回答中无疑有很多值得回味的地方……

Reach　Rank　Page Views
Range: 3m
Alexa 能够显示两个参数

通过对工具条返回数据的分析，Alexa会提供两个关键数据，Reach（Reach per millionusers，每百万用户访问人次）和Page Views（Page Views per user，每用户浏览页面数）。

五、Alexa排名的未来

说到底，Alexa做的就是网站流量统计分析工作，难道获得网站流量数据就这么难？是的，除了公司自己外，外人想要拿到资料很难，就算拿到了资料也不便公布，因为这还涉及到算法是否公平等诸多问题。也许从网站广告数量以及广告报价来了解是个可行的办法。

虽然在文中笔者历数了Alexa排名的种种不妥之处，但不可否认，它确实是目前大家比较认同，颇具权威的排名。其实自从2002年和Google进行合作后，Alexa就一直不停地丰富着自己的网址数据库，据说其数据量在互联网上已是最大。“既然之前这么多的中国Fans来捧场，也有不少通过作弊造成了对我的名誉伤害，那我就趁着如今的人气树立自己的威信，杀一儆百！”笔者觉得这可能是Alexa对目前形势的判断，毕竟它不想步CNNIC的后尘。

Alexa排名在中国的未来将会怎样，笔者不知道，但国外投资者的看法无疑是相当重要的。对于Alexa、投资者以及网站三者的关系，笔者只能这么说：关系很复杂，利益最重要！

直面真实的网络拍卖

■广东 GZ

编者按： 如今的C2C电子商务平台算是真正的网络拍卖吗？如果算，为什么会有这么多的弊病和缺陷？可能对某些朋友来说，算不算网络拍卖并不重要，重要的是如何规避风险，顺畅操作！

初涉网络的用户对电子商务平台的固有印象就是网络拍卖，大型网络交易平台上往往充斥着大量“一元起拍”的信息，这些都带给网民无限的憧憬和希望。似乎通过网络拍卖这种交易形式，交易双方可能获得比预期大为惊喜的结果，但是事实上是否如此呢？我们还是从现实生活中的拍卖说起。

不是拍卖的“网络拍卖”

任何国内的网络拍卖交易平台，其免责声明都清晰表明，在平台上的拍卖只是交易双方的自身行为，网站并不参与。

现实生活中的拍卖确实是一种非常棒的交易形式，能够起到卖方迅速处理货物、买方获取低廉价格的效果，而且是一种严肃的商业合同行为，其严肃性是依靠相关法律制度来维护的。以法律为基础，是现实的拍卖行为能够顺利执行的根本前提。但，当拍卖这种交易形式试图转移到网络时，问题出现了，我们不妨把国内外的情况进行一下对比。

国外的金融信用制度是比较完善的，当他们参与拍卖时都非常谨慎，因为这和他的信用度息息相关，如果出现了恶意报价、随意毁约等拍卖行为，很容易就通过信用卡制度得到相应的处罚，而且这个人的个人金融信用也同时被打上不良的记录，这就有效地保证了网络拍卖跟现实一样的严肃性。而国内的信用制度还需要完善，所以网络环境无法保证其有效性，使得**拍卖基本上沦落为卖方的一种销售手段，而并非一种有实质内容的交易形式。**

简单的剖析即可验证笔者对国内网络拍卖的评价：任何国内的网络拍卖交易平台，其免责声明都清晰表明，在平台上的拍卖只是交易双方的自身行为，网站并不参与。这表明网站不会对拍卖者的身份及物品的认定负责，出现问题后交易双方自己寻求解决。

那答案已经很明显，在缺乏约束力的网络拍卖中，买方永远也不可能真正以低价格拍到商品，因为卖方只需要耍一些小小的手段就能达到目的。例如卖方大可将商品设置到一元起拍，如果拍卖中达不到理想的价格，只要另外注册一个马甲ID并在最后时刻抬高价格，就可以避免商品被低价拍卖掉，而马甲ID进行毁约并不会有任何真实的损失。很显然，所谓拍卖不过是一个吸引眼球的噱头，纯粹成为卖方促销的一种手段。

理解了目前网络拍卖的现实情况，**网民大可放弃对网络拍卖不切实际的幻想，那些超越市场价格规律的成交价格是不可能的，如果出现成交行为必然是存在着某种猫腻，反而要越加谨慎提防。**例如许多认证商家常以低价拍卖掉某种商品，却在拍卖成交、用户付费后告诉用户缺货，只能够换取某种低价值商品或者用户选择退货，用户往往由于手续麻烦而忍气吞声，即使投诉商家并要求退费也不会有实质效果。拍卖这种形式与一口价也没有本质区别，要避免这种不愉快虚假网络拍卖的最佳办法，就是网民自己对于网络商品进行正确的价格判断，甄别有效的商品商家信息，选择合理的交易模式，作出有效的约

定，最终顺利完成自己的网络“竞拍”交易。

在这种特殊的情况下要参与“网络拍卖”更需注意，以防个人利益受到损害，下面我们就分别从易趣、淘宝、一拍三大平台和其它一些非常有特色的拍卖平台进行说明，除了为你支招外，指不定你还能窥得网络淘金秘技。

综合拍卖平台

要在易趣、淘宝和一拍3家平台上进行拍卖或参与竞拍必须成为网站会员，完成注册并登录网站后就能开始购物。很简单吧？如果你的回答是肯定的话，那就等着面对扑面而来的陷阱吧。

1.寻觅——不见低价不撒钱

参与竞拍者首先要了解的一个基本事实是，网络商品的相对价格优势并非凭空而来，主要源于商品区域代理价格的差异以及卖场成本的降低。通常情况下网络卖场和传统卖场商品正常价差应该在10%～15%，价差能够达到15%的商品就已经非常超值，不过产品如果是水货或二手，那价差在20%～50%间浮动都属正常范围，而且它们往往是众多网络淘金者的首选。

以淘宝网为例，寻找商品非常简单。利用“高级搜索”，我们可以迅速缩小搜索范围（图1）。



图1

购买多普达515

假设某人只有1500元左右的预算，且目标锁定为广告宠儿多普达515（实际卖场价为1700元左右）。显然这个成交价格即使减掉10%，与1500元的预算仍然有一定差距。打开“淘宝”的高级搜索页面，在商品关键词中输入“多普达515”，类别为“手机／通讯设备……”，价格范围为“1501～2000”，新旧中选择“全新”，然后点击搜索（图2）。在搜索结果显示页面上选择“价格从低到高”（图3），然后再来查看最终获得的大约200多条商品信息。筛选部分信息后，你会发现全新行货的最低价格在1500元以上，基本上符合上面网络行货价差的判断。也就是说此时要么继续增加预算，要么就只能选择水货或二手。如果不知道一款商品的对应水货型号，那么适当放宽搜索条件，只要存在水货市场就一定能够搜索到。例如只用商品关键词“多普达515”而不设其它搜索条件，再度搜索就会出现大量“欧版多普达515（SPV）”的商品信息（图4），从而得知其水货对应型号为“SPV”，重新设定“SPV”为商品关键字和新的价格范围，就能立刻找到符合预算的大量SPV手机商品信息。

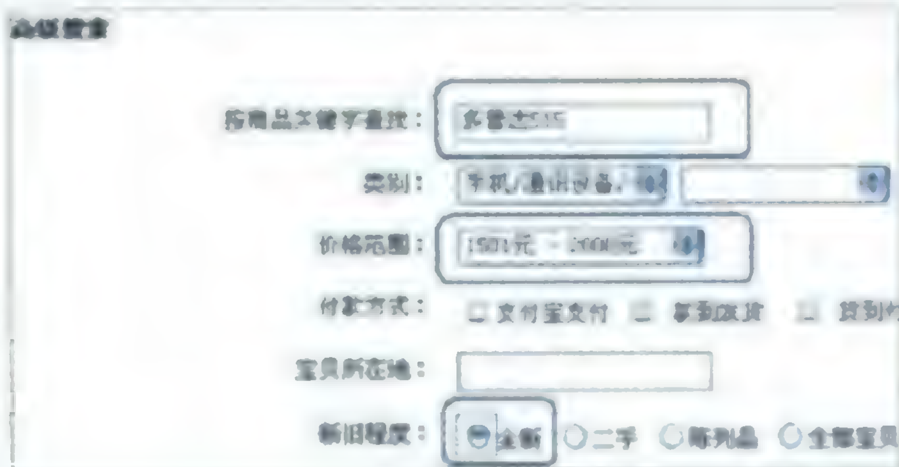


图2

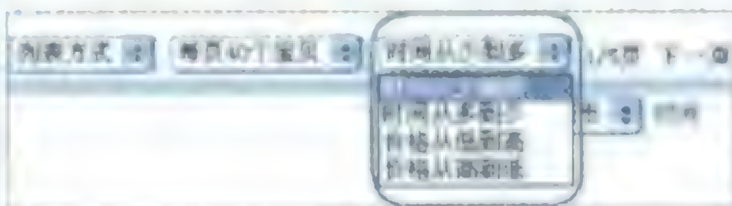


图3

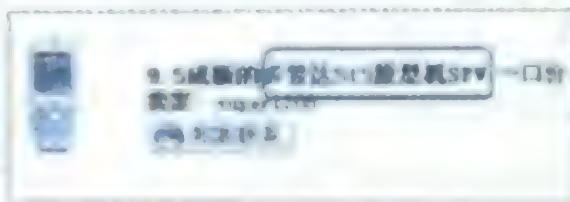


图4

纵观3家平台的高级搜索服务，“易趣”的搜索参数相对完善，而且点击高级搜索页面的自定义搜索链接（图5），能够设定完全符合个人习惯的搜索选项和结果显示，唯一的遗憾是结果显示页面不支持商品所在城市过滤，必须要先在搜索选项中进行过滤。“淘宝”的高级搜索参数简单但是清晰实用，特别是支持自定义城市过滤和物品成色过滤，可以方便同城交易商品。其主要遗憾是价格范围不支持自定义，对于搜索结果的精度有较大影响。“一拍”的高级搜索相对乏善可陈，虽然支持多关键词搜索，但是要求必须掌握相当的搜索技巧，提交有效搜索词才能正确获取相关信息（图6）。



图5



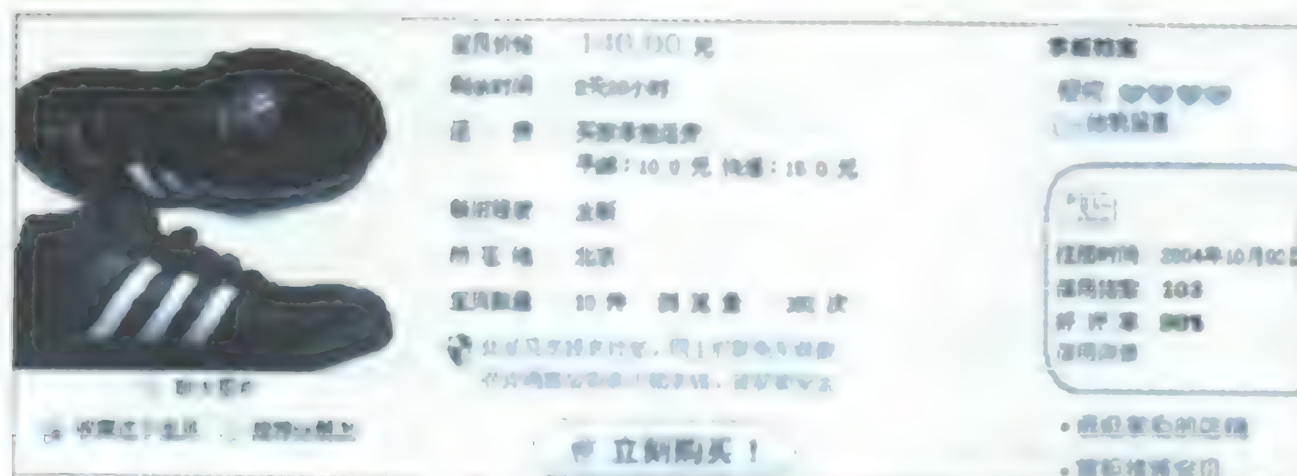
图6

2.甄别——信用、卖品两手抓

其实痛恨网络骗子的不仅仅是竞拍者，真正的拍卖者也是受害者，因为他们同样害怕网络市场环境的恶化。不过商家的个人信誉并不代表全部，拥有良好记录的商家也不能绝对保证货物自身的问题。这也正是很多人迟迟不敢在C2C网站中进行交易的原因：物品本身和商家信誉的甄别。既然这样，我们就本着“头痛医头、脚痛医脚”的方法来对症下药吧。

以这个拍卖Adidas复古鞋的信息为例（图7），页面右方是网络商家的信息，其中身份证标志表明他

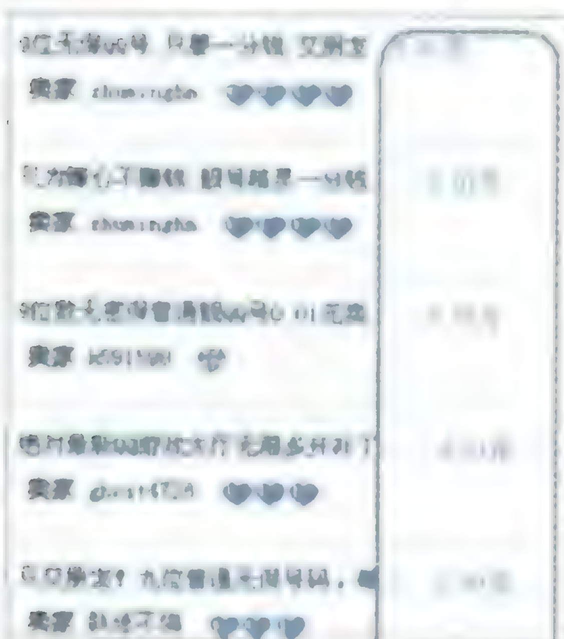
其实痛恨网络骗子的不仅仅是竞拍者，真正的拍卖者也是受害者。


图7

为个人商家（执照标志表明是拥有实体店认证的商家），而下方的信用指数为103表明他至少交易了103次，好评率为98%则表明其获得近百位交易对象好评——这个信用评价参数在淘宝是非常不错的。**不过这个信用指数只是表面现象，我们还需要查看信用评价的详细记录**。点击"信用详情"后你就可以看到所有的评价内容，你要做的就是看别人说他的坏话——查看商家的中评和差评，因为这种评价往往包含了关键的信息。

信誉欺诈者的典型特点

首先是短时间内获得大量好评，然后是交易对象信用有疑问，最后是累积交易金额少。查看注册时间和开始获取评价的时间，我们就能判断商家是否短期累计好评；分别点击信用评价中买家或卖家链接，查看交易对象尤其是大额交易对象的档案记录和信用评价，就可以判断是否为马甲及虚假交易；最后点击"卖家评价"和"买家评价"链接，分别查看购买和出售的交易总金额，可判断是否为虚假好评。


图8

仍然以这个拍卖者为例，其注册日期为2004年10月，作为个人商家不到两月能够累积百条好评，速度可谓惊人，存疑；再看看"卖家评价"中，几十条好评的交易金额均为"0.01元"（图8），廉价好评让人捧腹，存疑；最后着重来观察其"买家评价"，只有3宗超过200元的大金额交易，均发生于商家开始网络交易生涯的最前期，第一笔交易买家对商家大肆吹捧，但是买家原来是同在10月注册的非认证用户，本身交易记录和信用也只此一笔，存疑；第二笔交易的买家更有趣，不仅与商家同样10月注册、同样北京认证，而且所有17笔好评也是同样手法的清一色"0.01元"，存疑。综合所有的疑点虽然不能就此判断这位商家为骗子，但是其人品和商德就要打个大大的问号。

除了商家本身的信誉外，对竞拍物品的甄别也许更为重要，不过这种能力主要还是依靠积累经验，没有特定的原则和特殊的窍门。如之前提到的手机及Adidas鞋，总的来说，我们还是可以从价格以及介绍中窥得一些窍门。

鉴别Adidas

还是以此拍卖者为例，Adidas名牌鞋仅标价1XX～2XX元显然不符上文所说的网络价差优势，这样的东西显然只能是仿品，但商家通篇描述找不到一个仿字，鞋子本身的材质、做工、型号等信息也一无所有，要知道名牌鞋仿品学问也大，要分A、B、C货，材质、型号、模具、做工都大有讲究，质量千差万别。

通过对质量以及信誉的甄别，基本上可以排除大部分的投机拍卖者，但为什么还是有这么多的人上当呢？看来还是价格的诱惑加上侥幸心理，其实针对这样的拍卖者，我们有个很好的建议：坚决放弃！

3.安全

——网站中介最安全

如果你已经挑选好物品，那么你应该关注交易方式了。其实为了防止网络欺诈，国内网络C2C市场经过了漫长的探索，如普遍采用的信用分和信用评价，"易趣"的交易保证金、风险金等等。可是这些都无法从根本上遏制网络诈骗，"易趣"的做法反而还拉高了商品的价格。经过不断摸索，网民们终于趟出了一条路：网络中介交易。

中介交易

交易双方找到都认可的网络中介人，买方将购物款先交给中介人，中介人收到钱后通知卖方发货，买方收到货物并确认无误后再通知中介人，最后中介人将购物款交给卖方确认完成交易。由于整个交易完成前，购物款始终掌握在第三方中介手中，所以恶意欺诈无从得逞，不过交易成本也会因为转帐费用和中介费用而提高。

如今3家交易平台都提供了中介服务，淘宝的是"支付宝"，易趣的是"安付通"，一拍的是"递付通"。淘宝网站的商品信息中，凡是后面带有盾形标志即表示商品支持"支付宝"。目前"易趣"的商品信息中带有"付"字标志**付**表示支持"安付通"，其功能结构与"支付宝"大体一致，不同的是"易趣"明确表示"安付通"要收取中介手续费，只是现在测试期免费而已。

提示

在进入"支付宝"付款页面时一定要选择"b2c在线支付"，而不要选择直接给淘宝的银行帐号汇款，因为通过b2c在线支付的网络转款可以免除手续费，而且手续简单得只需填写卡号和密码。注意到有趣的一点吗？使用支付

宝的中介交易反而比直接汇款购买更加实惠，要知道银行的手续费最高可达50元！唯一的缺憾是交易的时间会相对延长些。

很多时候买卖双方已经商量好用中介进行交易，但临到交易时卖家突然说使用中介太麻烦，而且无中生有地指出支付宝的很多缺点，对中介交易并不熟悉的竞拍者往往会答应卖家的要求。结果把价款寄过去之后就再也没有拍卖者的消息。所以我们建议你尽量通过中介进行交易。

4.约定

——避免纠纷的关键

其实网络交易最大问题并不是网络诈骗，而是交易纠纷，而且空间的差异使得网络交易纠纷更加复杂。出现网络交易纠纷的原因主要有两个，"货不对板"和"交易意外"。除去拍卖者刻意隐瞒的情况，即便是用上图片、视频等辅助手段，买家对商品的理解和卖家仍然可能存在差异。而商品在运输中遗失或损坏，其责任归属也就造成"交易意外"纠纷。想解决这两个问题并不困难，只要坚决选择中介交易模式以及做出完善的责任约定。

"货不对板"责任约定

对于全新行货商品，约定的描述中要清晰地注明商品品牌以及具体型号、原装配件具体数量列表，购买商品的数量及价格，并写明商品成色和质量的保证，商品保修方式，行货包装的完备性，是否带有相关票据等等。然后就是违反约定描述的责任处理办法，要明确标明退换处理方式以及相关处理时间。

水货和二手货的约定描述要严格复杂得多，总的来说买家询问卖家越仔细，约定描述越细致，可能出现的"货不对板"问题就越少。

"交易意外"责任约定

一定要注明的有运输方式及费用，运输中商品遗失和损坏的责任归属，运输加入保险的费用归属，商品退换的运输费用归属，货物修理产生的费用归属，争议商品第三方鉴定的费用归属等等一系列责任约定。

责任约定需要在交易确认前通过双方的联系沟通，那双方做好的责任约定如何被公证执行呢？其实很简单，将责任约定在网站的社区发个帖子，买卖双方和中介都跟帖确认即可，看过贴的公众和社区平台都是完美的公证，因为这个帖子是无法单方修改的。当然使用"支付宝"交易无需中介跟贴，出问题就直接找淘宝递交责任约定的证据。

5.卖家

——卖方注意的事项

首先需要确定的是你能买商品但不一定就能卖，因为你还需要拿到"执照"。这个"执照"指的就是认证了，在淘宝你需要进行实名认证（图9），在易趣有"身份证认证""地址认证""手机认证"3种选择方式，通过认证你就拿到了"营业执照"。



图9

卖场收费

3家网站中，淘宝和一拍的卖区是全免费，易趣则要收费，除了物品登录费、底价设置费外，物品卖出后还要支付交易服务费。

出售二手物品最关键之处在于合理定价，例如这个卖1599元的二手多普达515手机的商品信息（图10），尽管卖者一再表明机器



图10

原价为2380元，且只用了两个多月，但这有什么意义？现实是目前全新行货最低只需1700元左右，这样的价差没有任何竞争力和吸引力！其实合理定价很简单，利用搜索服务你将看到网站上同类型商品的大概二手价格，然后对照自己出售物品的成色、配件来决定你的最终售价。

当然商品的价格再合理也必须让竞拍者看到，因此商品标题的设置就极为关键，比如"漂亮可爱适合MM使用的小笔记本"就远不如"超轻薄、10寸、SONY笔记本"吸引人，同样的规则也适用于商品内容的描述。

其实卖家也害怕碰到网络欺骗，所以卖家也不妨使用网站提供的中介服务。

强烈提示

卖家一定要注意的是，使用如"支付宝"等中介服务后，还是存在部分买家收货后掉包，然后以质量问题要求退货的情况，所以卖家要对商品编号详细记录，指定买方收货验货程序、问题商品鉴证程序，并将其纳入责任约定，如此遭遇欺诈时就能提出有力证据。

相信只要经过一段时间的实践，用心地观察、学习和揣摩，用户就能在上述三大交易平台上成为一个合格的交易者。不过相比这三大交易平台，很多专门拍卖交易某方面商品的网站上的资讯可能更丰富，你不妨到这些地方来转一转。

有特色的其他平台

1.虚拟物品

云网：http://www.cncard.com/vtrade/default.asp



图11

以往频频引起交易纠纷的虚拟物品，在规范的网络市场下逐渐繁荣（图11）。总的来说，云网虚拟物品拍卖平台除了商品都是虚拟物品外，上手与三大拍卖平台没有太大的区别：用户必须要注册才能参与其中。网站虽没有提供高级搜索服务，但却将商品进行了简单有效地特征分类，用户搜索商品时，一定要选择对应的网络游戏以及游戏所对应的服务器，才能得到正确有效的商品信息。

平台上拍卖的商品大多会采用交易保证金形式，而且从双方开始议价时就要缴纳，所以用户在完全了解保证金制度前对于交易行为一定要谨慎。虽然这种做法限制了竞卖双方的自由度，但事实上保证金制度涉及的正是云网所提供的最大特色服务：虚拟货币交易系统。云网上的商品交易、保证金以及交易手续费等，都是依靠网站会员帐户中的“卡拉”实现的。所谓卡拉也就类似于“Q币”，在云网一卡拉就等于一人民币，是能够体现现实钱币价值的虚拟货币。卡拉这种虚拟货币的引入使得交易的速度更加快速顺畅。

虚拟物品竞卖中最易出现的问题，是复制的虚拟物品交易后消失，以及带保的虚拟帐户（游戏账号、QQ号等）交易后被收回等，这些都是用户需要注意的。

相关交易平台

易高网：http://www.egoole.net/
奇宝网：http://www.7bao.com/
易宝网：http://item.goqo.com/

2.摄影器材

蜂鸟网：http://www2.fengniao.com/forum/sec_forumdisplay.php

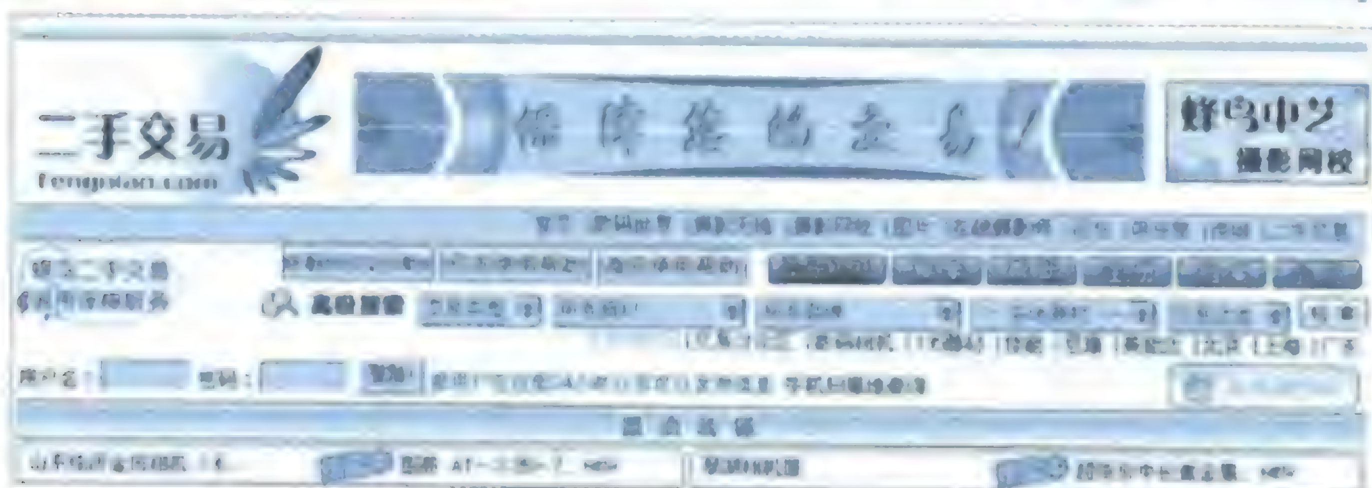


图12

蜂鸟网自身是摄影行业的综合性门户网站，所以它的二手交易区提供的全是摄影器材的交易服务（图12）。在此虚拟物品拍卖平台上发布商品采用的是论坛形式，但实际浏览效果与网页发布并没有太大区别，而且浏览者可以随时地跟帖以及和卖者联系，拍卖的自由度、透明度显然更高，因此成交率也相对较高于非专业类拍卖平台。

除去发布形式的不同，蜂鸟网网络拍卖平台所提供的相关服务，无论是搜索服务、交易双方信用记录服务、免费中介交易服务等等，完全不逊色于三大拍卖平台。而且网站众多的摄影玩家，他们对商品的鉴别和理解是普通拍卖平台所无法获知的珍贵经验。在这里需要指出的是，**摄影器材交易中最易出现的问题是器材可能存在的隐性毛病，这要求买家对于交易的器材必须有清晰认识，能够在约定的验货期完成必要的检验。**

相关交易平台

色影无忌：http://www.xitek.com/
迪派影像：http://www.dpnet.com.cn/

3.二手书籍

浪淘沙教育网：http://www.zkao.com.cn/2hand/

浪淘沙二手拍卖平台的发布信息采用留言本形式，只要依照上文介绍的“注册→浏览搜索→交易双方联系约定→选择交易方式”即可顺利完成交易（图13）。网站自身也提供交易中介服务，不过要收取相关服务费。浪淘沙二手拍卖平台的特色在于商品，其交易商品均是国家各类考试的相关书籍资料，正是现实中重复使用性最高的物品，显然就具有易于购买和转让的特点，用户的投资并不会随时间的推移大幅贬值，无疑是最值得交易的二手商品。

事实上书籍资料的交易不会经常出现问题，出现的问题往往就是纯粹的上当受骗，而骗子正是抓住


图13

人们不在意小额汇款的心理。不过，只要你对没有把握的交易对象采用中介方式，相信就能避免这些问题。

相关交易平台

速迈网：http://www.soomax.com/secondhand/

孔夫子旧书店：http://www.kongfz.com/

另类平台

当我们对网络拍卖进行深入分析时，我们发现现在的网络拍卖平台正在向更深更广的层次发展，从它们的发展方向我们也许会窥得网络交易的未来。

1.面向学生

中国教育在线： http://6688.cer.net/



图14

这是一个新建立的网络拍卖平台，尽管目前还没有任何的内容和人气，但其市场前景仍然非常值得关注（图14）。中国教育在线的意图显然是以自身资源牵头，整合国内大学的校园网络拍卖市场，以大学生这个特殊网络交易群体为专门服务对象而定位的网络拍卖平台，毫无疑问这是个尚未开发潜力的巨大市场，学生群体对于新生事物的接受力，学生群体内部交易的传统，都是拍卖平台成功的良好基础。而目前我国上网用户的总人数为8700万，其中学生用户就占有31.9%。



图15

无独有偶，近期秘传“一拍”网已经着手推出专门的学生网络拍卖平台，显然网络公司都已嗅出特殊服务人群中蕴藏的商机，未来网络拍卖平台有进一步细分的趋势。

2.针对收藏

搜藏网： http://www.coinfair.net/

其实细分商品的服务人群不一定要按职业，兴趣爱好也是一种区分方法，搜藏网的网络拍卖平台就是以钱币收藏人群为服务对象的拍卖平台（图15）。这里注意：收藏爱好人群并不同于摄影爱好人群，因为这里蕴涵着相当的文化以及技术差异，对于收藏来说人的因素影响更大，因此不能简单定为收藏品专类交易平台，而是以人群为定位更加贴切。

搜藏网的网络交易采用的是纯论坛形式，蕴涵着独有的中华文化韵味，网站提供的在线物品鉴定也是其他平台所没有的。

相关交易平台

华夏收藏网：http://www.mycollect.net/market/index.asp

成都市收藏家协会：http://www.cd-sc.net/default1.asp

结语

相信看过前面的介绍，你不仅掌握了三大拍卖平台的防骗秘技，还对更多的拍卖网站有了了解。在截稿前，笔者突然在全球最大的网络交易平台ebay上发现了另一个新奇现象：很多“懒”卖家觉得为了一两件东西需要不停地和买家进行联系，还要对产品拍照，跑邮局，所有这些都很麻烦，所以把要拍卖的东西全权交给网络拍卖代理商。这些代理商都是一些连锁的二手货商店，他们以中间人身份加入ebay，专门接受这些“懒”卖家的委托，事实上，很多委托人对此非常满意。

很显然，你无法预知未来网络拍卖的真实模样，你需要做的无疑就是参与进来。



爱与黑的边缘（完结篇

■贵州 冰河洗剑

编者按： 矛盾的出现让张剑对姚雪产生了不信任，黑客之间的混战又让张剑对现实的情况有了认识，最让张剑对黑客精神的疑惑还是刘斌的被捕，诸事不顺的张剑会将怒火发泄到姚雪的师兄身上吗？

一、迷惑与愤怒

最近的课程不是很多，张剑索性一直待在自己的小屋里，继续对一些网站进行安全检测。休息时，张剑就上网站浏览一下各种新闻。网络安全确实是一个引人深思的问题，就在这两天网络上出现了各种各样的黑客攻击事件。有黑客竟然以DDOS攻击某大型网站，并以此进行敲诈和勒索，而同时国内的各大黑客和安全站点也在互相攻击报复，时常有黑客网站或安全站点被自己的对手黑掉……

这究竟是怎么回事？黑客的操守，黑客的精神到哪儿去了？张剑心中说不出的郁闷。理想和现实有太多的差异，校园中“血色兵团”的现状也让张剑深感失望：由于团体的变质以及彼此间意见相左而产生冲突，原来的几位核心成员早已离去，如今的“血色兵团”仅剩下了一些并不真正懂得黑客含义的小菜鸟，整天嚷嚷着如何去盗QQ号，偷装备……

“……大哥，拜托您了！这个邮箱不是别人的，是我女朋友的，我只是想看看她发给别人的邮件，这对我很重要……”张剑的头脑中还回响着刚才血色兵团一位成员打来的电话。“既然彼此已不再信任，为什么还要继续交往呢？”张剑觉得无法理解，“他以为黑客是什么？狗仔队？替人查探别人的隐私？……”张剑继而有些愤怒，这玷污了他心目中的黑客形象。

然而愤然的同时，一个念头却在张剑心中不可遏制地蔓延生长：查看姚雪的网络记录，看看她与她的师兄是否真如自己所想的那样……心中坚持的信仰和对真相的渴望在张剑心中不停地争斗着，但回想起姚雪最近的行为，张剑渐渐下定决心：好吧！即然拥有这样的能力，何不好好利用呢？！

二、计划

一切都按张剑计划的进行着。

九点钟，姚雪如约登上了QQ，“阿剑，让我上网来有什么事呀？电话里说不行吗？”

“阿雪，我在安检时碰上了一个奇怪的网站，怎么也进不去。知道你比我还聪明那么一点点，所以要你帮忙啦！”张剑不露声色地说道，“我先给你把网站扫描结果图发过来吧！”……

张剑知道姚雪虽然精通安全技术，然而由于天性懒散的缘故，对自己的电脑却疏于进行各种安全保护，也很少去打补丁。微软的MS04-028图片溢出漏洞刚出来不久，姚雪应该还没有打上补丁吧！于是张剑用X-Scan对一个安全性不错的网站进行了扫描，并将扫描

报告截取保存为名为"扫描报告.jpg"的图片。在将图片复制到MS04-028漏洞利用程序"Jpeg_Exploit.exe"所在的文件夹下后，张剑用Jpeg_Exploit将其改造成带溢出攻击特性的图片。

制作步骤

在Windows XP的命令提示符窗口输入："Jpeg_Exploit -b -p 12345 扫描报告.jpg"（如图1），提示"Exploit JPEG file test.jpg has been generated!"则表示图片制作成功。



图1

出于对姚雪能力的忌惮，张剑打算在QQ的表情图片上作手脚。于是他将刚才制作好的溢出图片放到了QQ安装目录中用于存放自定义表情的文件夹（一般位于"C:\Program Files\Tencent\你的QQ号码\CustomFace"中），并将其文件名改为类似于自定义表情图片的文件名。

小心翼翼地将图片发给姚雪后，张剑开始忐忑地等待回复。过了一会儿，姚雪回了一个滴汗的表情过来，"郁闷！刚才IE突然出错了！"

"成功了"，张剑心中暗喜，"IE出错可是溢出成功的标志。"于是他使用瑞士军刀NC开始进行远程连接，然而让张剑失望的是，无法连接成功！张剑估计在姚雪的电脑上安装了防火墙，使得任何从外部发起的网络连接都被阻止。

攻击步骤

输入"nc -vv 61.159.*.* 12345"，"61.159.*.*"是对方电脑的IP地址，"12345"是图片溢出成功后在对方电脑上打开的端口。

正当张剑郁闷的时候，姚雪发了一条消息过来，"阿剑，图片太小，看得不是很清楚，你还是直接把扫描的报告文件发给我吧！"看来对刚才出现的IE错误，姚雪没有丝毫的怀疑。

张剑将扫描报告发了过去，"阿雪，这个网站上建了个SQL服务器，有SQL Hello溢出漏洞，可是我怎么试都不成功！"

"阿剑，你好笨哦，把溢出程序发给我，看我的！"姚雪发了个大大的猪头表情过来。

正愁没有漏洞可钻的张剑一下子计上心来，"既然溢出失败，那就直接传一个木马程序让姚雪运行吧。"不过当然不能让姚雪知道这是木马程序，所以张剑准备偷偷地将一个木马程序"灰鸽子"捆绑在刚才正常的溢出程序中。

"灰鸽子"

启动"灰鸽子"的客户端程序"H_client.exe"（如图2），点击工具栏上的"配置服务程序"按钮，打开木马配置窗口。在"安装选项"卡中勾选"自动删除安装文件"选项；在"启动项"中勾选"Windows 2000下安装成服务启动"，并输入一个比较有迷惑性的服务名称和描述；在"高级选项"中勾选"插入IEXPLORER.EXE进程"项，这样就可以自动穿过防火墙的拦截了（如图3）。在"保存路径"中输入生成的木马服务端程序名和保存路径，点击"生成服务器"按钮，就生成一个新的木马服务端程序"hgz_server.exe"。



图2



图3

为了将木马与正常程序捆绑在一起，张剑还需要一个木马捆绑程序：EXE文件捆绑机。打开"EXE文件捆绑机"后，在"文件一"和"文件二"处选择正常程序和木马服务端程序"hgz_server.exe"，然后点击"目标文件"，选择捆绑后文件保存的路径和文件名（如图4）。为了扰乱姚雪的视线，张剑还通过"图标选择"为生成的程序选择了一个图标。一切完成后，点击"捆绑"，木马就被捆绑到正常的程序中去了。



图4

张剑将藏着木马的溢出程序发给姚雪后，不久就收到了木马服务端程序发出的提醒："61.159.*.*上线！"看来姚雪启动了溢出程序。

通过"灰鸽子"木马，张剑很容易就连接上了姚雪的电脑。在灰鸽子客户端程序界面中，有许多选项，张剑点击了其中的"文件管理器"选项

卡，在这里看到了姚雪电脑硬盘中所有的文件（如图5）。这时，张剑完全可以对姚雪电脑中的文件进行任意操作：修改、删除、新建或者上传某个文件。

虽然通过入侵进入其它电脑里，对张剑来说早已是常事了，不过在查看姚雪电脑中的文件时，张剑还是禁不住有些紧张惶恐，毕竟姚雪是自己最熟悉的人。正在这时，姚雪发来了一条消息，"阿剑，我成功了！我用的是另一个通用溢出程序，我给你下载地址，你自己试试吧！……我还有事，先下了，88"姚雪给了张剑一个程序下载地址后，就匆匆下线了，张剑也只好停止了进一步的入侵。



图5

阿雪这么急着下线干什么呢？莫非她发现了自己入侵的蛛丝马迹？看样子也不像啊。难道是谁急着找她？会是谁呢？……张剑不知怎地又想到了姚雪那位师兄——嗨！我这是干什么！明天姚雪再次上网，一切不就真相大白了，今天就好好休息吧……

三、被捕

这一夜张剑睡得并不好，迷迷糊糊做了很多梦，隐约记得在梦中姚雪生气地质问他为什么要在自己的电脑上种木马……一觉醒来已是九点多了，今天早晨没有课，没有其它事情可做，于是张剑像往常一样前去超星公司协助刘彬。

刚到公司大门，张剑就隐隐发现气氛有些不对：几个公安站在不远处正交谈着什么，远处的地上还摆放着几台电脑。出什么事了？张剑心中一沉，正好有个同事小声地告诉了大家事情的经过。

原来昨晚半夜时公安就赶来了，听说好像公安跟踪到有人正在超星公司利用DDOS技术攻击一个大型的网站，手法与前段时间利用DDOS攻击敲诈某个网络公司的手法相似。所以赶过来调查整个事情，并查处了用来攻击的电脑。

"那到底是谁在攻击网站呢？"张剑一时想不到是谁，"嗨！你们还不知道是谁啊？就是安检部门的组长刘彬啊！""不可能！怎么会是刘彬呢？一定是刘彬在检测网站，公安一定搞错了！张剑怎么也不敢相信爽直豪气的刘彬会做出这样的事情来！

过了大约半个小时，屋里的人全部出来了，其中有5个穿着制服的人。在人群中张剑看见了面色苍白的刘彬，他两手被铐着，低着头从张剑面前走过。

"刘哥，真的是你做的？"张剑伸手拉住刘彬，难以置信地大声问道。

听到张剑的声音，刘彬抬起头来，脸上是无可奈何的苦笑，缓缓地点了点头。

"不会的！刘哥，你不会这么做的！"张剑渴望从刘彬的口中听到他否认自己攻击网站的话，虽然知道这不可能。

刘彬再次苦笑，"兄弟，还记得那天喝酒时我问你的问题吗？"张剑想起那天两人酒醉时，刘彬说过的话——对于我而言，黑客技术仅仅是为了挣钱而已。

"这是我选择的路，我也没有后悔！兄弟，当哥的最后送你几句话——黑客技术永远不是你的唯一，身边还有更值得你留恋的东西！无论你作出什么选择，一定要慎重地思考过！黑客这条路上，你要走好啊！"刘彬叹了一口气，被公安带走了，留下张剑依然呆立在原地。

人群中，张剑听见有人在感叹，"唉！刘彬也是迫不得已啊！老婆生病要做手术，光手术费就是20万，叫他从哪儿找这么多的钱啊……"张剑终于明白了那晚喝酒时，刘彬为何中途匆匆离去；明白了为什么在刘彬的热情与豪气背后，总隐藏着一丝无奈和忧伤……在爱与法之间，真的没有其它的选择了吗？张剑的心说不出地隐隐作痛。

四、抉择的边缘

黑客利用网络进行敲诈勒索的事情传得很快，姚雪自然听到了这个消息。

"阿剑，你没事就太好了！听说超星出事了，你不知道我有多担心呀！"姚雪发了一个嚎啕大哭的表情过来。要是在平日里，张剑早就开玩笑数落姚雪的煽情了。不过一直到现在，张剑还闷闷不乐。

"我没事，对了，你今天怎么那么有空坐在电脑前啊？"张剑本想问姚雪怎么不去找她的师兄，可最终还是没说出口。

"还不是担心你呗，上来陪你聊会儿。看你成天就对着个电脑，也不和人接触，只知道'黑黑黑'，迟早脑袋要坏掉！"姚雪的骂，让张剑心里暖暖的。"阿剑，师兄也在线上，他想加你呢，可以吗？"

"加吧，没关系啊！"原来他也在线上，在张剑的心中一直有一个挥不去的影子，就是姚雪的师兄。"正好啊，看了姚雪的邮件和聊天记录，一切都会真相大白的！"

张剑连上灰鸽子，在姚雪的硬盘中查看着，里面有一个Foxmail安装文件夹，看来平常姚雪是用Foxmail

收发邮件。打开Foxmail安装目录下的"mail"文件夹（一般位于"C:\Program Files\Foxmail\mail"下）后，张剑发现了一个名为"新浪邮箱"的文件，姚雪常用的正是新浪邮箱，于是张剑利用灰鸽子将"新浪邮箱"这个文件夹和其中的所有文件全部下载到了自己的电脑中。然后启动自己电脑上的Foxmail程序，点击"工具"→"导入"→"Foxmail帐户"（如图6），在指定



图6

一个"帐户文件夹"时，浏览选择刚才下载的新浪邮箱文件夹，就将姚雪的邮箱导入到了自己的Foxmail中。不过在Foxmail中打开姚雪的邮箱时，却提示需要输入密码，看来姚雪为邮箱设置了帐户密码。于是张剑打开刚才下载的文件夹，将邮箱文件夹中的"Account.stg"文件删除掉（如图7），再重新启动Foxmail就直接打开姚雪的邮箱了。

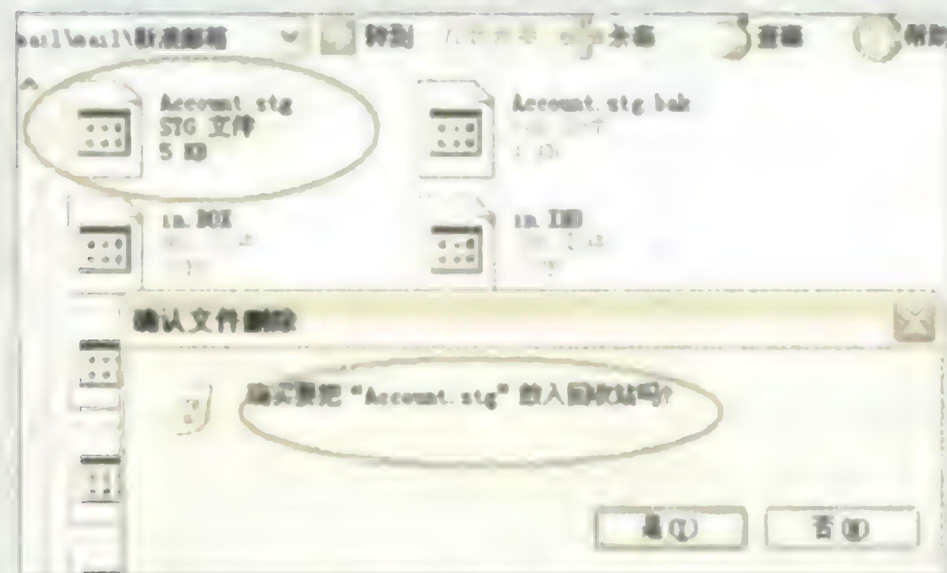


图7

编者注：小编在按照这个步骤操作时不慎将一些邮件丢失，所以操作时请将"Account.stg"文件备份，切记切记。

从姚雪的邮箱中，张剑并没有发现什么有价值的信息，于是他找到了姚雪机器上的QQ安装目录，并将其中一个名为"4134****"的文件夹复制下载到自己的QQ安装目录中，而这个数字就是姚雪的QQ号。

接着张剑下载了一个"QQ2004beta免密码登录器"，并将解压后其中的"cr-QQ2004beta(7.25).exe"拷贝到自己QQ2004的安装目录中。执行该文件后，弹出了正常的QQ登录界面，在输入了姚雪的QQ号后，张剑随便输入了一个密码，然后点击"登录"，屏幕弹出了一个"请再次输入登录密码"的提示框，张剑没有理会，而是将这个对话框拖到了屏幕的边上。此时QQ已是离线登录状态了，张剑可以查看下载到本地的姚雪的QQ聊天记录了。不过这时登录的QQ聊天窗口是不能打开的，所以要查看聊天记录和好友资料，只有点击QQ面板上的"菜单"→"好友与资料"→"消息管理器"，从消息管理器才能看到登录QQ号码的聊天记录（如图8）。



图8

然而当张剑打开消息管理器，准备点击聊天记录时，却犹豫了。他的耳边又响起刘彬沉重的语气，"无论你作出什么选择，一定要慎重地思考过！"

你知道，对现在的张剑来说，看还是不看，这是个问题。正好这时姚雪发来消息询问刘斌的事情。

"他告诉我，黑客技术不是唯一，让我对自己的选择要慎重。我想，在他心目中对自己妻子的爱才是最重要的吧！"张剑若有所思地回答着，"阿雪，刘彬让我对黑客好像有了一些新的理解。"

"是啊，阿剑，我也一直有这样的感觉想对你说。黑客技术真的不是唯一，一种爱好，仅仅就是这样了。你以前一直被激动着的爱国精神，黑客的宗旨……现在究竟代表着什么呢？阿剑，你是不是一直太执著了，执著于寻找每一件很普通不过的事情背后的意义了？"

是啊，血色兵团、刘彬、网络上黑客间的互相争斗，或许黑客精神只是一种理想？或许黑客们真的只是网络上很普通的一群人，他们中有高尚也有卑鄙，有爱国者也有无视法纪的人……

"黑客对我而言意味着什么，唯一的精神信仰吗？除此之外，我还信仰什么呢？友情或是爱情？我对与姚雪之间的感情是怀疑或是信任？"……

"让黑客仅是黑客，普通的就仅仅是普通吧，我那么在意干什么呢？"……

想到这里，张剑阴郁的心情忽然一扫而空，他果断地关掉打开的聊天记录，并且将硬盘上从姚雪电脑中下载的所有文件彻底删掉。

"阿雪，如果当你像刘彬一样，需要面对感情与黑客间的取舍时，你会选择哪一样呢？"张剑向姚雪问道。

"不知道呢！好难哦！——这个问题我拒绝回答！"姚雪的回答让张剑忍不住想乐，"你呢？"

"我选择信任！"张剑毫不犹豫地回复姚雪。

"该死！你耍我啊！这算哪门子的回答！""呵呵，阿雪，明天我们一起去见见你的师兄吧，他这个人好像很有趣。"……（完）

编者注：到底在今后的生活中，张剑、姚雪以及姚雪师兄之间会发生什么事，我们已无从探究。唯一确定的是，4期黑客连载文章到这里算是告一段落了，我想文章肯定有不尽如人意的地方，如果读者你对这几期连载有什么想法或者建议，不妨给我来信。新学期已经来临，愿所有还在学校的读者朋友学业有成！



■北京 野狼

劲乐团



推荐度：★★★★★

经营公司：久游网

游戏简介：

《劲乐团》是韩国O2Media游戏公司开发的一款MMOMPG (Massive Multi Online Music Play Game) 游戏，它也是世界上第一款以MP3音乐为游戏平台的休闲音乐游戏。

在以吉他、贝斯、鼓、电子琴4种乐器组合而成的《劲乐团》音乐世界中，玩家可以与身边的朋友组成乐团，共同演奏动听的歌曲，同时还能升级自己漂亮的3D AVATAR，游戏中还提供了聊天以及送礼功能。

游戏的操作非常简单，根据歌曲的节奏以及提示击打键盘。根据击打准确性，游戏会出现4种效果：Cool、Good、Bad、Miss，相信不用笔者多说你就知道，打得越准，越容易出Cool。键盘是非常关键的，有不少朋友说不能同时按下几个按键，那是键盘的问题，好的键盘是成功的关键。如果你是第一次进入游戏，系统将会提示进入新手教学，你将在3分钟内学会基本操作。

为了给新手更多的成长空间，在服务器的选择上有初级、中级、困难3种。而且游戏中所有歌曲都提供3种难度（Easy、Normal、Hard）、8种速度供玩家选择。如果你觉得歌曲不够，还可以到歌曲商店中购买。



游戏的模式非常丰富，除了单独体验音乐的单人模式、被称为高手斗秀场的对战模式外，你还可以和一帮朋友一起打造一支自己的乐队。当每个队员拿上各自的乐器——吉他、贝斯、鼓、电子琴时，你将会感受到《劲乐团》带来的酷辣体验！

游戏地址：http://o2jam.9you.com/

水果总动员



推荐度：★★★

开发公司：91.com

游戏简介：

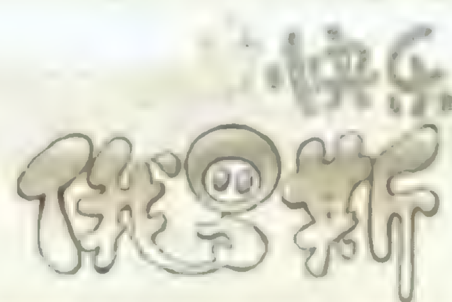
这是一款纯休闲类游戏，以休闲的森林主题为背景，再配合精心设计的水果造型及唯美画风，使得一种青春活泼的气息扑面而来。

本游戏玩法很简单，界面上会出现各种各样的水果，玩家在游戏中可以不断地交换相邻水果的位置，只要3个以上的水果连成1排后（横或竖连成1排），就可以将其消除。玩家需要通过不停地消除水果来吸引猴子爬到顶端，从而取得胜利。本游戏除了有自动提示的功能，还提供了解除危机的随机消除道具，让玩家更方便地进行游戏。



游戏地址：http://down.91.com/newhtm/319/page_248319.htm

6人俄罗斯方块



推荐度：★★★

开发公司：91.com

游戏简介：

俄罗斯方块是一款风靡全球的电视游戏机和掌上游戏机游戏，它看似简单却变化无穷的玩法，令人无法忘怀。这款游戏在延续传统俄罗斯双人对战的基础上，增加了最多同时6人进行游戏的模式，而且从游戏互动性及表情系统上进行了不少提升。



游戏分为3种模式：单人模式、组队模式、混战模式，设置也非常简单，左键点击“系统设置”→“功能”，进入“键盘设置”界面，设置后“确定”即可。

游戏中可以搜索房间并加入，或者自己创建房间，还可以看到其他玩家的详细资料，但不能使用道具。

游戏地址：http://down.91.com/newhtm/319/page_248319.htm

二手笔记本电脑深入剖析与选购指南

沙里淘金

■北京 DuDuJam

本文导读

在经历了Pentium Ⅲ-M、Pentium 4-M及“迅驰”的洗礼后，笔记本电脑（本文中也简称为“笔记本”或“本本”）低下了昔日高贵的头颅，步入寻常百姓家，成为许多人购买电脑重点考虑的对象。于是，在市场迅速普及、产品更新周期加快及新兴品牌不断介入等形势下，一个特殊的笔记本市场便应运而生——二手笔记本。

二手笔记本电脑，这种与生俱来的特殊产品自问世起就受到诸多争议，喜之者无不对其报以切肤之爱，厌之者又无不对其恨之入骨。究竟什么原因让二手笔记本遭受如此极端的对立面？隐藏在此对立面背后的又有哪些故事？二手笔记本到底值不值得买，怎样挑选？带着一系列问题，让我们共同探讨二手笔记本这一有趣而又深奥的话题，从而让大家真正认识它、看清它、拥有它。

编者注：由于以二手IBM笔记本为代表的产品在二手市场里较为多见，且受到许多本本发烧友们的青睐，故本文中涉及相关产品较多，但这并不意味着只有该品牌的二手本本才值得购买。我们希望以这些典型的二手产品为例，让大家能举一反三，更好地了解二手笔记本的特点及选购技巧，挑到真正合适的产品。

思考——二手笔记本的利与弊

事物自有它客观存在的道理，二手笔记本也不例外。我们既要认知它的“美”，也要看清它的“弊”。

除极少数发烧友以收藏为目的，花高价购买某些经典笔记本机型外，绝大部分用户都是奔着二手笔记本的实惠而去。换句话说，价格便宜，是二手笔记本最大且唯一的优势所在。一台使用年限在1年之内的二手笔记本，其价格可能只要新机的一半左右；而一台使用年限不超过2年的二手笔记本，则很可能只需新机的1/4甚至更低的价格即可买到，这对经济比较拮据和对笔记本没有太高要求的人群（如在校大学生、程序员、文字办公人员等）来说再合适不过，巨大的价格差也让人怦然心动。

笔记本电脑降价了吗？答案是肯定的。从总体上看，笔记本电脑的售价在近几年中有了很大滑落，国产品牌的主流机型普遍在万元以下，就连国外巨头们也打出了7999元甚至6999元的旗号来推广其笔记本产品，提高市场占有率。照此看来，二手笔记本的确失去了存在的意义。但如果仔细对比你定会发现，真正低价的只是一些设计平庸、性能低下的入门级产品，而那些设计精良、性能稳定、表现优秀的主流商务机型却依然价值不菲。同时，这类机型所蕴涵的种种优势也是普通消费型笔记本乃至低价笔记本所不能比拟的。二手笔记本则大多属于后者，为昔日的商务典范。现在大家应该明白，为什么在价格相近甚至相同的情况下，许多人选择了二手经典商务机而不是那些打着低价旗号的全新笔记本。

特别提示：若以5999元预算选购二手笔记本，目前可买到一台配置较高的IBM ThinkPad T23（Pentium Ⅲ-M机型）；若以相同或更多一点预算去买全新笔记本，大致可买到一台配备Celeron-M处理器的全新国产低价机型。在性能上，Pentium Ⅲ-M也许不敌Celeron-M，但无论整机做工、设计，稳定性还是使用耐久度，T23均以较大优势胜出，这便是二手笔记本的魅力所在。





正规笔记本制造工厂的生产线与检测线

看完二手笔记本的优势之后，我们也要回到现实，来看看二手笔记本的弊端。长期以来，反对者们一直以低价低质为由抨击二手笔记本，认为它根本就是洋垃圾的代名词（有关二手笔记本的来源问题将在下文详细介绍），尽管拥有绝对的价格优势，但仍不值得为其买单。况且近两年来笔记本价格一降再降，反对者们更是不断地将6000～7000元的全新机型与二手笔记本做比较，从而进一步“诋毁”二手笔记本，打消了不少购买者的购买欲望。

的确，二手笔记本是特殊时代下的特殊产物，它有绝对的引人之处——低价，也有它绝对的难言之隐——来源关系所导致的品质问题。那么二手笔记本到底有没有实际意义，是否值得选购呢？要回答这个问题，就必须正确理解“二手笔记本”的真正含义——那就是全新笔记本经使用后，由于种种原因更新换代、淘汰下来的产品。自然，我们所追寻的是那些没有故障问题、能正常使用的二手精品，这便是对二手笔记本的意义的最好解释。

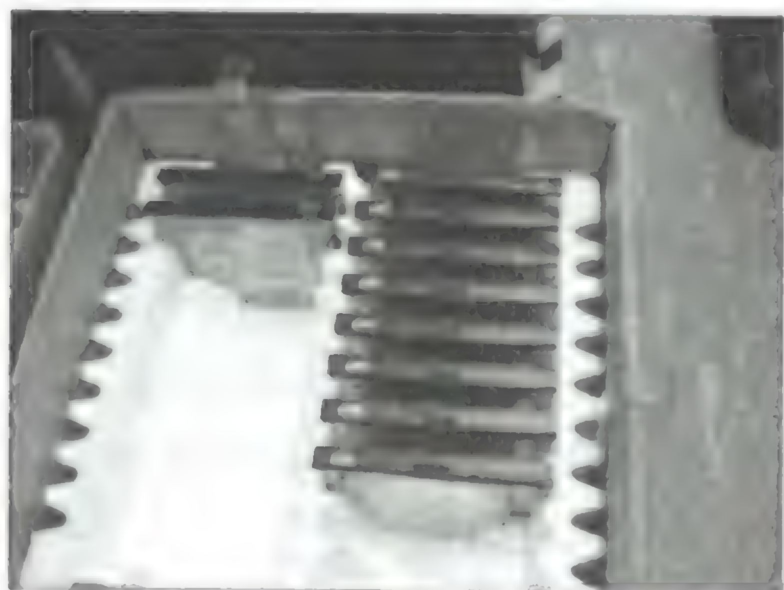
内幕——二手笔记本的种类与来源

对同样一款机型而言，不同的种类和来源将导致不同的品质差异及使用感受。把握二手笔记本的来龙去脉，是“沙里淘金”的第一门必修课。

正常情况下，市场上主力二手机型的使用年限大多不超过3年，只要机器本身没有硬件问题，这些设计精良的“老家伙们”都能很好地继续服役、发挥余热。然而事与愿违，正因为来源问题的存在，导致国内二手笔记本市场鱼龙混杂；又因为种类问题，导致二手笔记本品质参差不齐。各种“拼装机”、“返修机”、“翻新机”等层出不穷，严重违背了二手笔记本中“二手”的含义。因此在出手之前，我们一定要先了解二手笔记本的来源，弄清隐藏在它背后的故事，方能在选购时游刃有余、从容果断。

1.百分百的电子垃圾——拼装机

经过多年的发展，笔记本电脑各大核心组件的标准与规格已逐渐趋于统一，结束了互不兼容的“战国时代”，于是便有了“拼装机”的概念和实现的可能。严格地讲，拼装机是指用零部件拼装出的二手笔记本（零部件可能是某品牌型号的原装配件，也可能并非原装）。自一台拼装机摆上柜台、出现在消费者眼前起，它就经历了一套完整而清晰的渠道体系，究其原因不难发现，这与每年流入我国的大批电子垃圾无不关系。



笔记本电脑的许多部件已标准化

在我国南方沿海地区，每年都有大批电子垃圾以种种理由报关入境，其中有很多已报废的二手笔记本，它们要么液晶屏完全损毁，要么外壳完全破裂，几乎没有完好无损的幸存者。试想，一个集装箱中的数千台笔记本在没有任何包装的情况下，乱放一堆，经过几千乃至上万里的长途跋涉，相互碰撞挤压，即使原本没问题也会出问题。而一些商家会以大约10000至数万元不等的价格收购这些电子垃圾，随后进行分拣、归类、DIY，从而拼凑出成品机出售。那些报废的二手笔记本电脑本来就浑身是伤，再加上商家粗劣的拼装手法，其“作品”根本毫无品质可言，再度报废的可能性极大。就是这类二手笔记本，目前已占据国内二手笔记本市场中80%的份额，难怪反对者们对二手笔记本如此深恶痛绝，受害者随处可见。

拼装机是二手笔记本中最差的一类，是十足的电子垃圾。别指望它能给我们的工作生活带来便利，在品质毫无保障的本质前提下，它随时可能“寿终正寝”。即使再便宜，也不要将其纳入考虑计划。

2.不是馅饼就是陷阱——翻新机

在二手笔记本中，翻新机是最吸引人，同时也最令人头疼的一类。之所以这么说，是因为根据翻新执行者的不同，翻新机被赋予了两种截



笔记本在制造中就会经历“良品”和“不良品”的分拣过程



正规原厂翻新工厂

然相反的概念——原厂翻新机和作坊翻新机，前者对消费者而言无疑是天上掉下的馅饼，而后者则往往是一场空欢喜甚至噩梦。

由于产品线广、产量大，即使技术再强大、经验再丰富的知名笔记本电脑厂商，也无法保证其产品的设计过程和生产环节完美无缺，所以每个时期总会有一些“问题机型”被厂商召回加以维修、改进、调整后售出。这类机器大多十分便宜（通常为新机售价的一半甚至更低），品质上与正常渠道销售的全新机器并无多大差别，唯一不足就是保修较短（一般为3个月至半年）。对普通用户而言，仅需新机一半左右的花费即可拥有一台只是在名义上不太好听的准全新笔记本，何乐而不为呢？况且原厂翻新机的翻新过程已严格遵循了相关程序，所有“问题组件”均替换以全新原装配件，出厂时也经历了相关严格检测。



IBM ThinkPad原厂翻新机标识

特别提示：原厂翻新机并不一定都因故障问题而翻新。假设某企业向IBM订购了300台ThinkPad笔记本，当这批笔记本交付使用1天后，该企业由于种种原因要退回这300台产品，此时只要这300台机器被使用过，哪怕仅仅拆开了外包装箱，IBM收回后就必须对其进行翻新，降价出售。但这300台ThinkPad对普通消费者而言仅仅是被人使用过一天的机器。

与原厂翻新机相对应，近年来许多经营二手笔记本的商家也有了自己的“翻新队伍”，他们的翻新对象则大多为那些成色较差或是有问题的二手机。正如同上文所说，笔记本电脑的设计已日趋模块化和标准化，以硬件的角度看，翻新一台二手机已越来越简单。

大到主板、液晶屏，小到键盘、光驱，几乎每款热销的二手机型，商家们总能搞到大量配件进行组装翻新，虽然翻新后的品质还不至于低劣到拼装机的档次，但终究无法让人放心。从销售的角度看，成色好的机型自然受消费者欢迎，然而笔记本电脑毕竟是件工具，使用后自然会出现“岁月的痕迹”，因此翻新便成为商家们改善成色、提高售价屡试不爽的“法宝”。

翻新二手笔记本，改善成色的方法有很多，其主要做法及鉴别方式笔者将在下文的“二手笔记本的挑选——外观”中详加说明。这里要让大家明白，外观仅能反映二手笔记本的部分状态，只要是二手就必然存在外观磨损。因此不要对那些键盘、掌托等部件呈全新成色的二手笔记本存在幻想，更不要对那些所谓的“库存机”、“展示机”（商家们一般会以此说法来欺骗菜鸟）抱以希望，真正的库存机和展示机一般不会沦落到二手市场，它们属于新机购买流程中的猫腻范畴。

品质有保障，价格又低廉的原厂翻新机虽好，普通用户却很难买到，这与国内行/水货笔记本的巨大价格差无不相关。试想，水货笔记本的存在本身就打压了行货笔记本的销量，若再加上价廉物美的原厂翻新机，行货笔记本的处境势必更加惨淡。至于“作坊翻新机”，它们在市场中无处不在，令人啼笑皆非。没办法，这就是二手市场。

3.行业、个人用户淘汰机

客观地讲，行业、个人用户淘汰下来的机型是二手笔记本中值得购买的一类，虽然其综合素质不及原厂翻新机，价格也比作坊翻新机和拼装机贵不少，却是二手市场中最常见且最为实在的二手机。当我们奢望不上原厂翻新机的实惠，又不想去趟拼装机的浑水时，这类淘汰机再合适不过了。

行业、个人用户淘汰机的来源分为国外和国内两种。前者主要是一些国外大公司的淘汰产品，通过香港一些专业公司过关，再在深圳、广州等地分拣、分类，流入市场。至于国内来源的二手淘汰机就不难理解了，大多为一些公司或个人用户转给二手笔记本收购商，或直接在网上出售，这类机器经历的中间环节少，相对而言其价格和品质都有一定优势，成为许多二手笔记本玩家追捧的对象。

来源是二手笔记本选购的第一大问题，它决定了二手笔记本的品质好坏、价格高低甚至购买意义。尽管在购买时我们无法左右二手笔记本的来龙去脉，但只要认清其来源，把握好选购要点，便能在实战中游刃有余、处乱不惊。

抉择——二手笔记本的购买途径

二手市场、网络、个人交易是目前购买二手笔记本的三大途径，它们各有利弊。

1.二手电脑市场

二手电脑市场是二手笔记本的主要销售地，拥有丰富的产品线和广泛的产品渠道，再加上客流量大，致使二手市



北京中关村著名的二手笔记本汇集地——国投科海电子市场


中关村中海市场里也有许多经营二手笔记本的柜台

场中的二手本本最为鱼龙混杂，品质好坏不一。

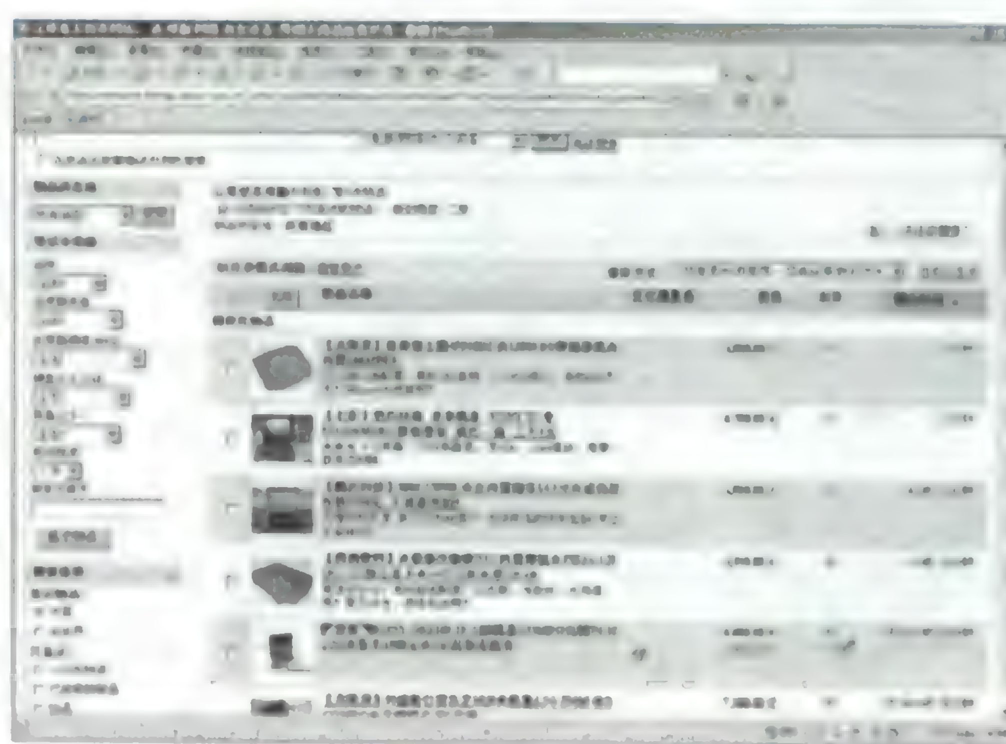
二手市场里的价格相对中庸，既不高也不低。由于缺乏明确的管理条例制约，二手市场中充斥着大量翻新机和返修机，凡是二手笔记本中存在的猫腻，你都可在二手市场里看到，在这里购买二手笔记本一定要仔细挑选。

二手市场的最大好处在于你可亲自登门拜访，当面挑选，一手交钱一手交货。不过就像其他IT产品一样，二手市场中的“精品”相当匮乏，在这里很难淘出“金”来。

2.网络交易平台

网络交易平台是近年来迅速发展的一种新兴电子商务平台，其最大优势在于方便快捷，且价格经济。由于省去了在二手市场里租赁柜台的相关费用，网络交易平台的二手笔记本大多价格较低，人气也比较旺。

网络交易平台拥有诸多二手市场不具备的优势，除上文所说的价格优势外，在网络交易平台中你还能听到许多不同的真实“声音”。如果交易平台中的某位商家耍手段欺骗顾客，那么众网友便会群起攻之，正所谓“众口铄金，积毁销骨”，该商家的生意也就没法做了。因此能在网络交易平台生存并立足的老商家，大多拥有不错的口碑。此外，借助网络覆盖面广的渠道优势，网络交易平台中经常会出现一些精品二手机，这类机器往往是网下二手市场买不到的。


易趣网上的二手笔记本专区

自然，网络交易也有它不利的一面。二手笔记本毕竟是价值数千元的东西，在没有见到人和物的情况下，将数千元现金汇给素未谋面的卖家，多少会让买家感到踌躇。此外，网络交易平台上也不时会冒出一些让人防不胜防的骗子，这多少给网络交易带来了阴影。所幸现在几个著名网络交易平台都提供了“中介”或“代收费”服务，在一定程度上避免了诈骗事件的发生（**编者注：**参见本刊2004年第22期“网络时代”栏目《热门二手数码交易网站》一文）。

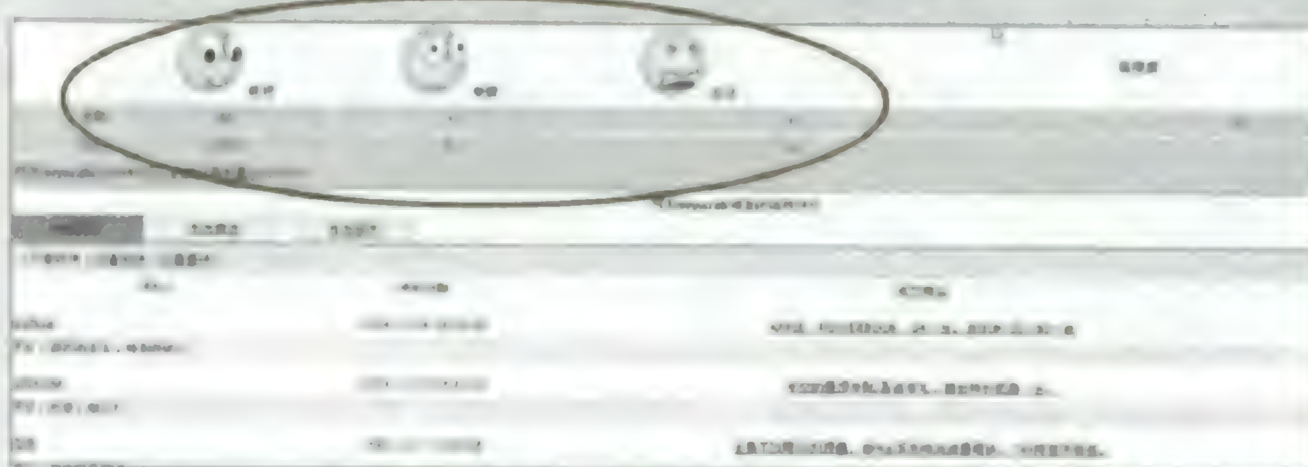
3.个人转让

个人之间转让笔记本多为当面交易方式，因此一般不会出现纯粹的骗钱现象。由于是个人直接转让，因此整机类型从高档机至低端机不等，品质较有保障，唯一不足就是价格相对较高。至于“街头骗子和P4笔记本”的故事就不必多说了，这早已成为大家茶余饭后的谈资。



通过查看商家的过往交易即可了解该商家的信用度。

下图为TOMPDA数码交易平台中一位二手笔记本商家的交易信用情况，从中可看出在其80次过往交易中客户给予的评价均为“优”，对这类商家一般可放心购买。



实战——二手笔记本的挑选

准备好了吗？带着钞票，抄上“家伙”，让我们一同体会二手笔记本的选购乐趣。

1.整机外观

挑选二手笔记本，千万不要被外表所迷惑。在这个注重外在美的年代，人们似乎都将整机成色作为挑选的第一步，非好成色不娶。而商家们就正好看中了这种心态，用诸如清洁剂、油漆等将外壳打磨、翻新。这种经“处理”过的外壳虽然看起来成色尚佳，但其耐磨、散热性均大打折扣，效果远不如原汁原味的原装外壳好，反而还要多花钱。

外观的好坏决定了一台二手笔记本的成色，而成色的好坏又决定了使用年限、磨损程度等。在对二手笔记本的外观检测时，人们往往会看重成色而忽略了其外壳的完整性。要知道外壳是笔记本电脑的“外衣”，它可保护内部元器件不

如何识别二手笔记本外壳是否被翻新

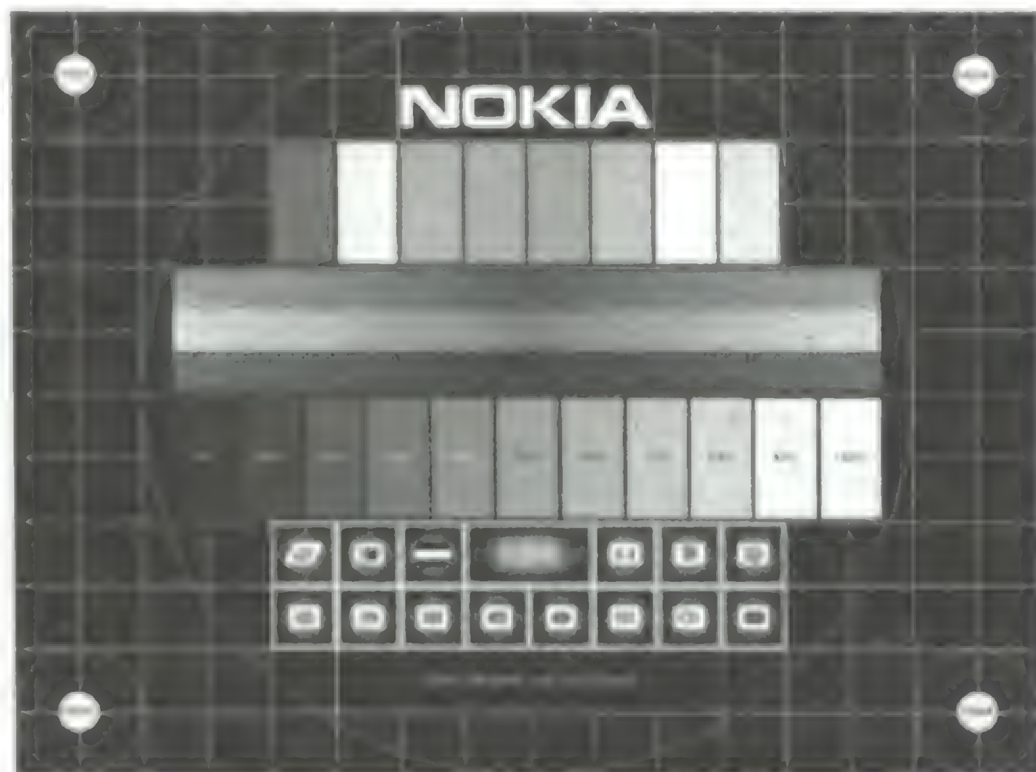
识别二手笔记本的外壳是否被翻新过其实很简单，就拿IBM ThinkPad来说，凡使用年限在一年以上的，其键盘和掌托均会出现不同程度的"打油"现象（指键盘、掌托因使用磨损，产生刨光、发亮的现象）。如果你发现一台几年前的老机器的键盘或掌托如全新一般，那该机十有八九已被翻新过了。当然，不排除几年前的二手机中存在极品成色的情况，但遇上的概率无疑与遇见国宝相同，至少在二手笔记本"专卖店"中，这种情况的几率几乎为零。

受损害。从最早的ABS工程塑料到最新的钛合金，笔记本外壳的材质在不断改进，强度也在不断提高，除非受到严重的外力影响（如跌落、碰撞等），一般情况下不会破裂。因此对那些机身外壳有裂痕、破碎现象的二手笔记本一定要警惕。

2.液晶显示屏

液晶屏是人眼与电脑直接打交道的工具，是笔记本电脑最重要的部件之一，占据整机成本的40%之多。即使是二手笔记本，若液晶屏损坏时更换也需1000多元，因此选购时要特别注意。

挑选液晶屏，首先要看看有无划伤现象。划伤一般是硬物造成的划痕，这一点很容易分辨，用肉眼仔细观察即可，因为液晶屏的硬伤是清洁剂无法擦去的。随着使用年限的增加、内部灯管的老化，液晶屏的亮度可能会明显降低，以往纯白的屏幕会慢慢泛黄。由于选购的是二手笔记本电脑，因此要求很高的亮度是不现实的，一般来说亮度在新机的70%以上，没有明显泛黄的屏幕都在可接受范围之内。接着，将液晶屏的亮度调至最大，检查亮度是否均匀，着重留意有没有白斑存在（指液晶屏上某一显示区域的亮度明显要比周围区域高，一般由液晶屏受挤压造成，白斑一旦形成则很难将其消除）。最后要注意的是液晶屏的坏点、亮点及暗点，检测时最好借助第三方软件，例如NOKIA Monitor Tester。需要指出的是，亮点、暗点、坏点问题是液晶屏不可避免的先天性"生理缺陷"，一般情况下，3个以下的"点"都可接受。



NOKIA Monitor Tester软件



什么是亮点、暗点、坏点及检测方法

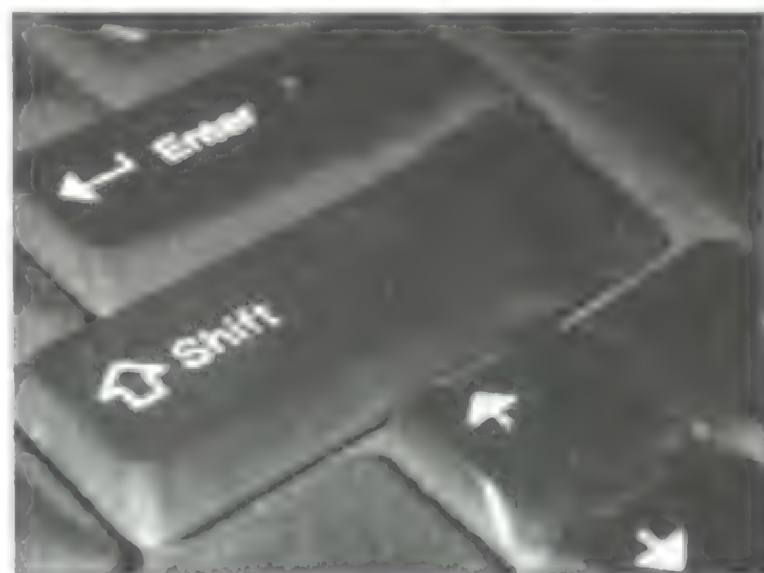
亮点：在黑屏情况下单纯地显示一种颜色的点，通常表现为在R（红）、G（绿）、B（蓝）3种纯色模式下均显示白色。

暗点：在R、G、B三种纯色模式下均显示为黑色或不显示颜色的点。

坏点：在纯白屏幕下显示为黑色，或在纯黑屏幕下显示为白色，或在R、G、B三种纯色下都显示为白色或黑色的点。

3.键盘、触摸板（指点杆）

在二手笔记本中，由于成色原因，键盘是极易被更换的对象，尤其是那些型号较老的商品。被换上的键盘大多则是商家们自行翻新的，品质上自然没有多少保障。因此挑键盘就如同挑外观一样，不要对键盘上没有任何使用痕迹的机器下手。



变形的二手笔记本键盘

二手笔记本键盘出现问题的概率较高，检测时要不厌其烦地逐一查看每个按键，看看有无发虚、粘滞、变形及失灵等现象。如果键盘上附带了一些多功能键（如自定义多功能键、音量控制键等），最好装上厂商提供的驱动程序或管理软件进行测试，切记不能疏漏。在检测触摸板时，应尽量挑选触感最涩、最不光滑的个例，因为这说明该触摸板的磨损程度相对较低。如果笔记本附带了指点杆，最好多花点时间试用，检查有无异常，对选购IBM ThinkPad机型的用户而言，此时正好向商家索取一个全新的"小红帽"。


磨损较小的触摸板和鼠标按键

4.扩展接口

笔记本电脑的扩展接口主要有网卡、Modem、VGA输出、USB、IEEE 1394、PCMCIA、音频口等，检测时由于

注意力的转移，人们常常无法做到全面。由于笔记本的接口几乎全部焊接在主板上，只要主板无故障，接口的损坏几率也较小，挑选时重点检查以下几个常用接口即可。

USB：USB是最常见、最常使用的接口之一。检测方法也很简单，连接诸如闪盘、鼠标等便于携带的外设即可。

网卡：有条件的话最好接上网线，与另一台笔记本互拷文件，以确保使用正常。

Modem：在宽带没有普及的地方，拨号上网还是必不可少的联网方式。Modem属于小配件，一些商家会将笔记本中的Modem模块拆出单卖，仅留下一个无用的接口。检测方法是在Windows的设备管理器中查看有无Modem设备，并使用系统自带的“诊断”工具（控制面板中）查看Modem是否工作正常。

PCMCIA：PCMCIA插槽是笔记本独有的扩展接口，检测时可用该类型的相关外设进行，例如PCMCIA无线网卡、PCMCIA读卡器等。

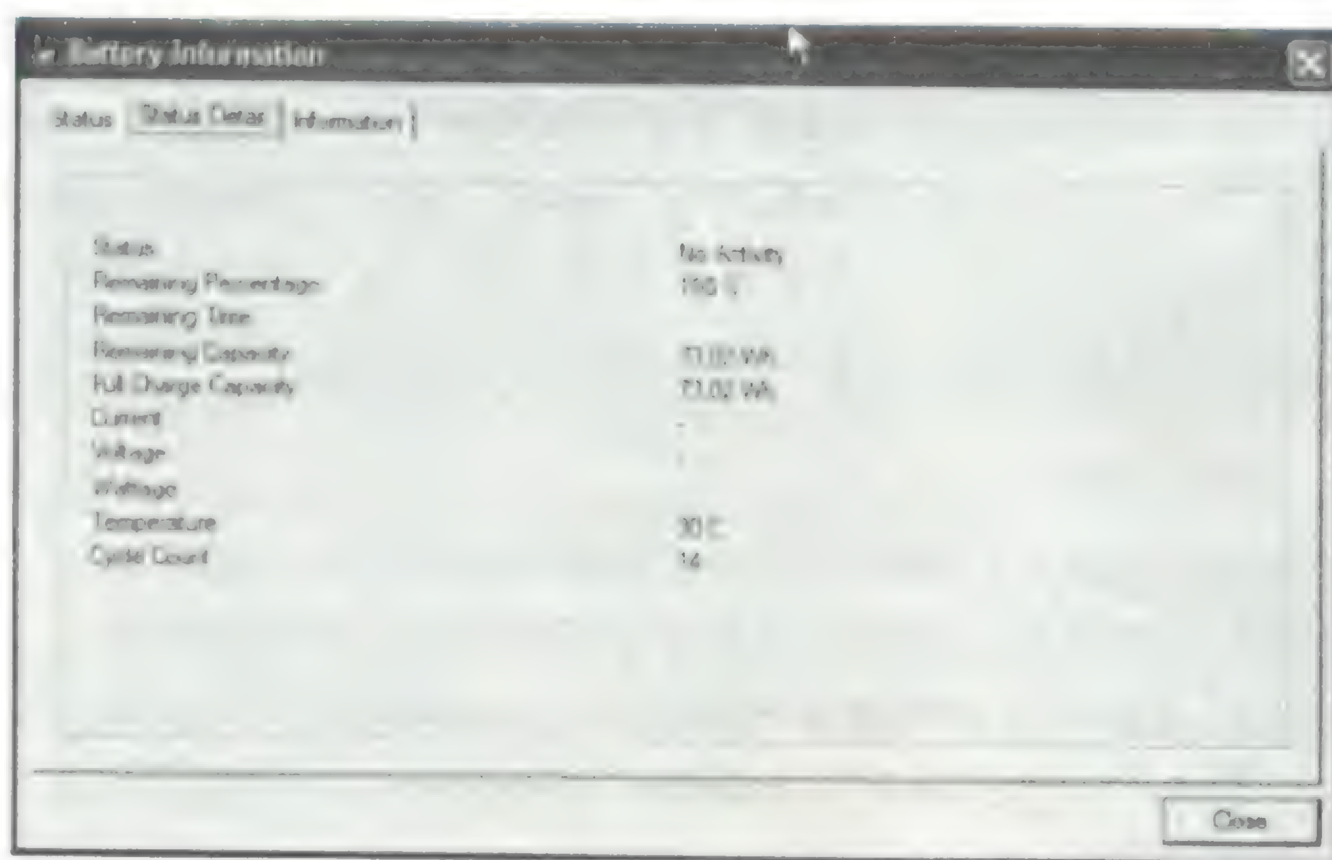
原装电池边缘的接缝处结合得整齐紧密

5.电池

电池是笔记本电脑中的易耗品，长时间使用后易出现容量减小、时间变短等现象，这一点从各大国际品牌整机3年、电池1年的保修条款中即可看出。为此在二手笔记本中，电池状态表现不佳的现象十分普遍，同时也产生了换芯、组装等不良手段。

在生产过程中，原装电池的外壳一般均为机器直接压合而成，无需螺丝固定，因此外壳边缘交接之处结合得相当紧密。而换芯必然要打开电池外壳，此时无论经验多丰富、技术多娴熟的操作者都无法做到“不留痕迹”。同理，凡是外壳被开过的电池，边缘交接处的结合就无法做到原装电池那样紧密，甚至还能看到商家们用于粘合的502胶水。

至于电池性能状况的检测，这里以IBM为例，其ThinkPad系列笔记本附带的Battery MaxiMiser电源管理软件不仅能让用户自行配置整机工作状态（如CPU运行速度、屏幕亮度、硬盘关闭时间等），还能查看到详尽的电池信息（如制造商、设计容量、剩余容量、电池总体状况等），有了它我们就能准确判定原装电池的真假和性能状况。

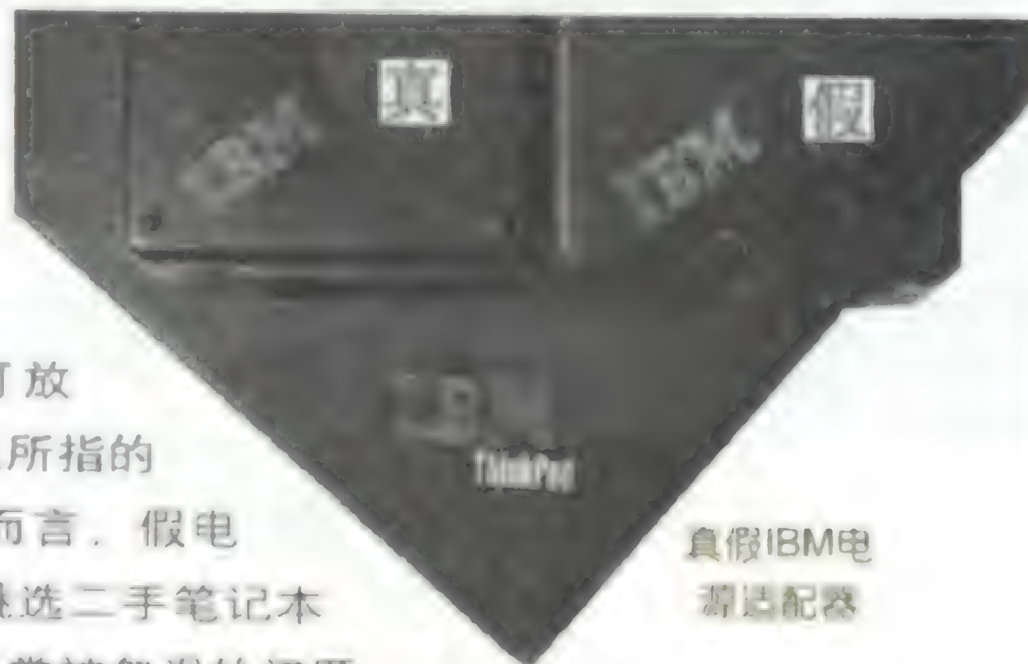


Battery MaxiMiser中显示的电池相关信息

那么，购买非ThinkPad笔记本的用户该如何挑选电池呢？在此笔者推荐一款名为“Battery Mon”的电池检测软件，其大小只有300kB，小巧方便。为保险起见，笔者建议用户还是将电池充满后进行完全放电操作，从而准确掌握电池的续航时间。一般而言，PⅢ-M/P4-M机型在2小时以上、Pentium M/Celeron M机型在2.5小时以上为可接受标准。

6.电源适配器

电源适配器是笔记本电脑里最不易损坏的配件，因此二手笔记本中二手电源的品质大可放心。但要注意，这里所指的放心是对二手电源而言，假电源不包括在内。在挑选二手笔记本时，电源的真假是经常被忽视的问题。



真假IBM电源适配器

为笔记本电脑供电的电源适配器的品质与整机安全息息相关。在市场中，全新原装电源售价大多在800元左右，而二手原装电源也可卖到150元，因此一些不法商贩使用假货等仿制品替换原装电源。这些假电源的品质大多没有保障，发热量大

换芯电池与组装电池

换芯是指用新电芯替换原装电池电芯，以提高电池使用时间的一种方法。许多老笔记本用户在电池报废后，不愿花高价购买原装电池，或无法买到原装电池，因此选择了换芯的方法。换芯电池的优势很明显，首先是价格便宜，相比原装电池动辄上千元的售价，换芯仅需一二百元即可；其次就是提高容量，随着锂电池技术的发展，单节电芯的容量在不断加大，以更大容量的电芯替换老电芯就使能提高电池整体容量，延长使用时间。但换芯电池存在不少弊端，首先是稳定性，换芯如若操作不当，轻则损坏电池，重则将烧毁笔记本；其次一些品牌在其原装电池中都设有相关保护电路，一旦换芯，保护电路将锁死电池。

组装电池的原理与换芯电池基本一致，也是用新电芯替换旧电芯的方法来延长电池使用时间。不过更为卑劣的是，一些组装电池是在一大堆报废电池中，以废旧电池的电路板和外壳为基准添加电芯而成，品质比换芯电池更低劣。

且稳定性差，实在不敢恭维。

从市场现状看，目前大多数假冒、仿制电源主要集中在IBM、DELL、COMPAQ三大品牌中，因为无论从二手市场占有率还是覆盖面看，三大品牌都占据了绝对优势。用户只要事先上网查看相关真假辨别方法，购买时就无需担心，正所谓“真的假不了、假的真不了，对比即知”。

7.硬盘与内存

硬盘和内存是笔记本电脑中已达到标准化的两大配件，通用性非常强。正因为如此，品牌二手笔记本中的原装内存和原装硬盘也就成为“狸猫换太子”的首选对象，令人防不胜防。让我们来看看这些猫腻是如何产生的。



IBM原装内存的标志——FRU标签

首先是内存。在二手市场中，品牌笔记本的原装拆机内存往往价格不菲，考虑到其优秀品质和上佳兼容性，许多用户都将原装内存作为升级首选，因而引发了不少商家以劣质杂牌内存替换原装内存的做法，这是其一。其二，目前二手市场中有许多采用i440BX芯片组的Pentium III机型，这类机型大多标配了单条256MB内存。我们知道，由于i440BX芯片组对最大单片内存颗粒的识别为16MB，因此这些单条256MB均为16颗粒型（俗称16片），也就意味着高价（同为PC100 256MB，8片型只要350元，而16片型却被炒到了550元，原因见插文）。为此，不法商家通常会以2根128MB替换原装16片256MB，不费吹灰之力就轻松赚取200元。

对笔记本电脑而言，大容量内存不仅能可观地提升系统性能，还能有效减少硬盘读盘频率，延长电池续航能力，可谓“油多不坏菜”。这里需要提醒大家，市场中新旧内存之间根本没有多少价格差，除非能碰上成色较好的原装内存，推荐大家一律购买全新内存条。



笔记本内存颗粒数与最大容量的关系

最大内存容量、最大内存颗粒容量与主板芯片组存在一个识别问题。早期P II、P III机型所搭配的i440BX芯片组对最大内存容量的限定为512MB，P III-M搭配的i830M芯片组的限定为1GB，P4-M、迅驰机型搭配的i845M/i852M/i855M芯片组的内存限定为2GB。一般情况下，若要升级到最大容量，只需插上相应容量及数量的内存条即可。然而i440BX的P II、P III机型却例外，例如要升级最大容量512MB，简单地插上两根256MB或一根512MB内存是不行的。

原因在于，内存总容量由内存颗粒数和单片内存颗粒容量决定，关系为：“内存总容量=内存颗粒数×单片颗粒容量”。目前绝大部分256MB笔记本SDRAM内存为8片装（即内存条上有8片内存颗粒，正反各4片），每个颗粒的容量为32MB，而i440BX芯片组能识别的最大内存颗粒容量为16MB，从而造成不兼容的现象。也正因为如此，网络交易平台及二手市场中的16片装256MB内存才会有高得离谱的售价，因为只有它们才能在i440BX芯片组上正常工作。

对于使用P III-M、P4-M及迅驰机型的用户而言，这种最大内存颗粒识别问题可忽略，因为其对应的830M/845M/852M/855M等芯片组对单颗内存芯片容量的识别已达到了128MB。

此外，由于近期笔记本硬盘的价格有了大幅下跌，因此其中也没有多少猫腻存在。选购时只要带上相关测试软件（如Everest等）仔细检测即可。笔者推荐用户在选购二手笔记本时将旧硬盘折价，购买新硬盘。现在主流40GB 5400r/m笔记本硬盘只要600元，无论容量还是速度均要优于二手笔记本的原配老硬盘。众所周知，笔记本电脑的性能瓶颈主要集中在硬盘上，新硬盘不仅用得放心，还能有效改善整体性能，总之再省也不能省硬盘。

Battery MaxiMiser使用经验谈

Battery MaxiMiser的功能非常强大，在挑选电池时，我们主要利用它来检测以下方面。

充电次数：锂电池的使用寿命约为300～500次循环充放电，从Battery MaxiMiser的充电次数计数器可查看到当前电池的循环次数。对二手笔记本来说，只要充电次数不超过100都在可接受的范围。购买时如果多和商家磨磨嘴皮，时常能找到充电次数小于10的“极品”。

生产日期与首次使用时间：通过该信息，我们可大致掌握该电池的“生老病死”。从实际角度看，该信息选项意义不大。

设计容量与剩余容量：锂电池有一个自我放电效应，在每次使用后均会出现不同程度的容量下降现象，通过该信息，我们就可了解到电池的剩余容量与设计容量，从而估算电池的实际续航时间。

在此特别提醒大家，如果某原装电池在Battery MaxiMiser的电池状态一栏中打上了“*”号，那么无论多便宜也不能买，因为这里的“*”号意味着“寿终正寝”。

8.光驱、软驱

相对而言，二手笔记本光驱的总体状况要比硬盘好得多，毕竟笔记本光驱的使用频率较少，除了装系统和应用软件，想必没有多少人会拿它来频繁看碟，因此大部分二手笔记本的光驱都能保持8～9成健康度。

笔记本光驱的激光头大多为一体化设计（与托盘整合），挑选时可将托盘打开，查看光头是否干净，有无杂质。购机时最好带上一张CD光盘（用于检测CD-ROM）、一张DVD光


检查光驱时重点查看激光头透镜部分有无划痕，灰尘等杂质

盘（用于检测DVD-ROM）及一张CD-RW空盘（用于检测COMBO）。至于NERO之类的刻录软件自然也别忘了，商家是绝不会为你提供的。

软驱的作用虽然目前看来犹如鸡肋，但在升级BIOS和硬盘、光驱Firmware时还是必不可少的。挑选时对软驱多进行几次读写操作，看看有无异常即可。

就购买二手笔记本而言，侃价时一定要把握分寸。现在做二手笔记本的商家多，竞争激烈，利润率已大不如前，狠命侃价只会给商家带来作假、作弊的冲动，最终吃亏的还是用户自己。一般来说，当价格谈妥在正常范围之内，再要求商家送一个笔记本包、笔记本鼠标等小配件都是比较恰当的侃价方式。

特别提示：二手笔记本的保修

当我们完成二手笔记本的检测并确定无误后，下一步该做什么，付钱走人？不！接下来的购机过程将与验机过程一样重要——与商家洽谈二手笔记本的保修。

二手笔记本毕竟是二手产品，哪怕检测得再仔细、测试得再完善，之后也难免会出现问题。随着二手市场的繁荣，众多二手商的介入使得二手笔记本的竞争非常激烈，一台中低端二手笔记本的利润往往只有200－300元，为此商家们最喜欢在二手笔记本的售后服务上做手脚，靠“服务”吃饭（例如某品牌二手笔记本的售价为5000元，一旦主板损坏，更换的费用将高达1000元）。从实际情况看，大多数二手笔记本最长也只有3个月保修期，一般情况下均为1周，甚至没有质保。这就要求我们在购机时与商家协商好质保问题，除开具收据、主要单证明外，还应以书面方式签订质保范畴、时间及流程等内容，才能确保万无一失。

回味——二手笔记本精品推荐

纵观整个二手笔记本市场，所见型号均以IBM、COMPAQ、DELL等欧美品牌居多，这些商务机种大多为昔日的经典机型，拥有出色的设计、精湛的做工及较长的生命周期，往往也只有它们才能顶住岁月的摧残，在不属于它们的这个时代继续发挥着余热。就让我们以价格为线索，一起来回味这些“老家伙”们昔日的王者风范。

1.低价机（3000元以下）

就个人意见，笔者实在不推荐3000元以下的二手笔记本。这类机型大多为PⅡ及早期PⅢ（主频在650MHz以下）机型，问世时间长达5年以上，已濒临报废。由于年代久远，这类二手机不仅构造特殊、零件通用性低，且大多成色破旧、毛病不断，是商家们翻新的主要对象。


ThinkPad经典之作——600X

尽管3000元二手机的性能在目前看来实在太弱，但在这些机器问世的那个年代（1998年～1999年）却精品辈出，IBM ThinkPad 600X和COMPAQ Armada M700就是最好的例子，其中前者的键盘手感更被大家立为标准。如果一台二手笔记本对你来说仅仅是文字处理、上网或辅助台式机的工具，那么多到网络交易平台或到二手市场转转，也许还能碰见原汁原味的经典机型。

2.中价机（3000元～7000元）

中价机是二手笔记本中品牌最多、种类最丰富的一类，绝大部分二手笔记本均趋于该价位，因此对比挑选时也相对费劲。中价机的品牌范围不仅包含大家熟悉的IBM、DELL、COMPAQ，其中也不乏索尼、三星、联想等其他品牌，配置方面也囊括PⅢ、PⅢ-M、P4-M甚至Pentium M（迅驰）等机型，目前精品都往往来源于中价机。



14.1英寸屏光软互换的ThinkPad T23

在中价机里，经典的

小资料：ThinkPad轻薄机经典之作——X22

ThinkPad X22是PⅢ-M超轻薄机型中当之无愧的经典，它轻至1.6kg，电池续航能力达3.5小时；i830M芯片组的采用使之得以支持ATA 100硬盘传输模式；ATI Mobility RADEON显示芯片的实际效果优于其他轻薄机惯用的集成显卡。X22系列的部分高端机型还配备了802.11b无线网卡及IEEE 1394接口，与主流迅驰机型相比毫不逊色。X23、X24为X22的后续之作，三者之间的差别主要来自处理器的主频，只不过在二手市场中，X23和X24的售价普遍偏高，性价比不如X22。


ThinkPad轻薄经典——X22

ThinkPad T23和X22是5000元预算的不二之选，此外COMPAQ N600C、N400C也可在考虑范围之内。这几款均为性价比出众的PentiumⅢ-M机型，性能上足以满足日常主流应用，设计方面也可圈可点，没有较大缺陷。

对性能有一定要求的用户不妨在7000元价位多加留意，在网络交易平台中，这个价位有时会冒出一些P4-M的ThinkPad T30或Pentium-M的ThinkPad X31（多为个人转让），只要无质量问题，这两款机型还是很超值的。

3.高价机（7000元～10000元）

除非异常超值，否则超过10000元的二手机基本上无人问津，毕竟此价位之上已是新机的天下，二手机难以插足。

高价机的使用年限大多不超过1年，基本上是主流机型，这类机器成色大多较好，有时甚至可见到几乎全新的。许多中低配置的水货IBM ThinkPad T40、T41、X31均在此价位。此外10000元左右还能找到一些顶级配置的DELL Imprison系列，适合玩游戏和多媒体影音欣赏。

高价机在二手市场中较少，多见于网络交易平台及个人转让。对这类机器的检测一定要认真仔细，毕竟只要再多花一点钱就能买到全新笔记本，如果性价比不高，实在没有必要冒着风险买二手产品。

买完二手笔记本后要做的三件事

当你抱着梦寐以求的本本回家后，先别急着享受。只有把后续工作做完，才算真正买得放心，用得舒心。

1.硬件清理

很多二手商都不太注重笔记本的清洁和保养，因此二手机买回后大多较脏，不仅影响使用舒适度，还不利于整机的稳定。清洁二手笔记本主要集中在外壳、液晶屏、键盘、触摸板及接口等部位。另外，有一定动手能力和拆机经验的朋友最好将二手笔记本拆开，清理内部的灰尘（主要是主板和CPU风扇），这样有利于提高整机的稳定性。

2.软件升级

二手笔记本多为几年前的产品，与当今主流操作系统及应用软件可能存在兼容性问题，因此在安装操作系统前最好先升级BIOS，以减少不必要的麻烦。下面是不同处理器类型与操作系统的推荐搭配列表，供大家安装时参考。鉴于二手笔记本的特殊性，建议大家在安装完操作系统后将驱动程序一并装齐，有随机驱动光盘或恢复盘的机型千万别忘了向商家索取。

处理器类型（内存统一为256MB及以上）	建议操作系统类型
PⅡ	Windows 98、Windows 2000
PⅢ	Windows 2000
PⅢ-M	Windows 2000、Windows XP、Windows Sever 2003
P4-M、Pentium M	Windows XP、Windows Server 2003

3.拷机

进行完上述工作后，接下来就是拷机了。别怕坏！让本本保持全速运转状态，连续开48小时，看看有无死机、重启等异常现象，此时若有隐含缺陷一般都能暴露出来，尽早发现问题也好与商家交涉。

写在最后

更快的速度、更宽的屏幕、更轻薄的身躯、更时尚的外型……跟随着新品的发展脚步，二手笔记本市场也将越来越广阔，同时也会越来越复杂。但只要我们理解“万变不离其宗”的道理，把握好二手笔记本选购的几大要点，相信对每位用户而言，“沙里淘金”并非难事。最后祝愿大家都能买到称心如意的二手本本。

治标更要治本——挺进安全领域的硬件大军

■福建 知足常乐

作为"历史名词"的硬件防毒卡早已从PC平台消失，而如今杀毒软件和防火墙软件正在安全领域中扮演关键角色。但是"不是我不明白，这世界变化快"，面对层出不穷的"病毒"和千变万化的"木马"，疲于应付的人们时不时会发出这样的感慨。作为计算机运行的基础平台，我们完全可通过加强硬件的"免疫"能力，标本兼治，让病毒无机可乘。纵观近期及未来的产品大势，我们高兴地发现，硬件又开始在安全领域扮演不可或缺的关键角色。

上篇

拒绝非法执行——CPU集成防病毒技术

不用亡羊补牢：处理器防毒的重要性

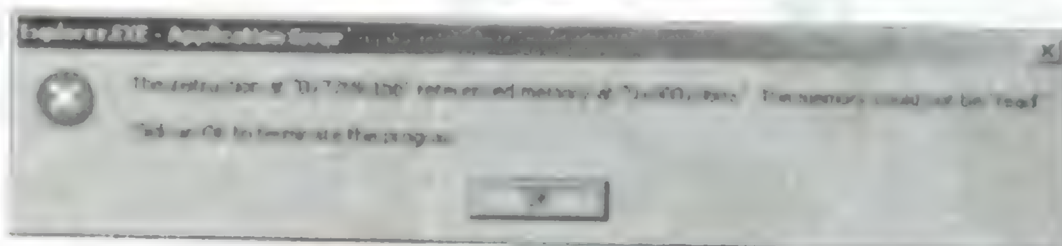
CPU为何要集成防病毒技术？单纯依靠传统的反病毒软件难道不行吗？防病毒技术走进处理器是否多此一举？面对太多的疑惑，我们还是先来看看几个让大家记忆犹新的病毒："Worm.Sasser"（震荡波）、"Worm.Blaster"（冲击波）、"Code Read"（红色代码）……面对这些声名狼藉的病毒，遭受过损失的朋友应该心有余悸吧？透过现象看本质，我们不难揪出背后的罪魁祸首，因为它们无一例外使用了"内存缓冲区溢出"攻击手段。

"兵来将挡，水来土掩"，面对这些穷凶极恶的病毒，人们首先想到的还是杀毒软件和系统补丁。不幸的是，杀毒软件往往是"事后诸葛亮"，总是先有病毒，然后才有相应的防毒机制，面对"换汤不换药"的病毒，杀毒软件总被"牵着鼻子走"。操作系统补丁虽然能堵住病毒利用的漏洞，但由于历史形成的原因，有时开发人员在打上一个补丁后，另一个缓冲区溢出漏洞又接踵而至，对于程序维护人员来说，缓冲区溢出已是他们最头疼的问题。

如何有效预防和扼杀病毒的缓冲区溢出攻击？试想一下，如果能让CPU识别这类病毒，让它们根本没有运行的机会，我们连"亡羊补牢"的角色都不用去扮演了。不怕做不到，就怕想不到，从硬件方面入手，配合操作系统的支持，缓冲区溢出攻击完全可被斩杀于"萌芽"之中。

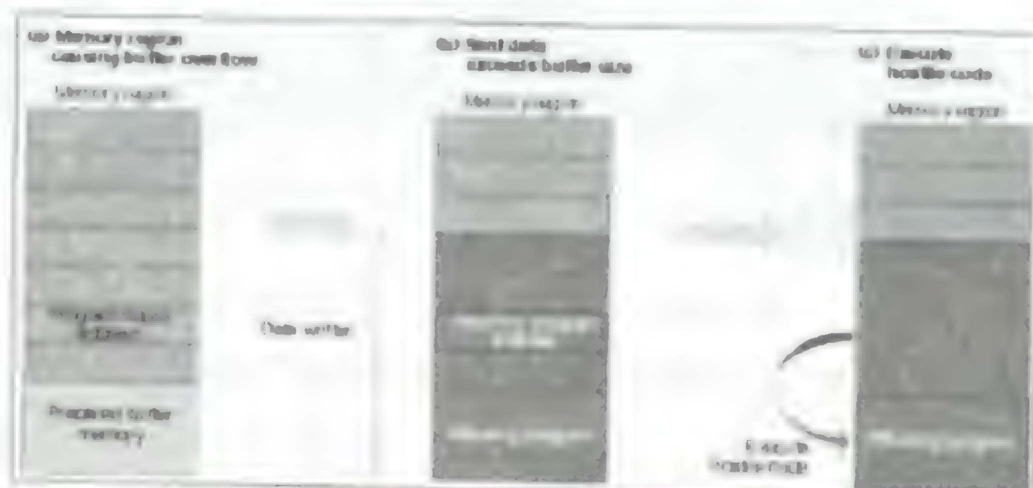
病毒滋生的温床：缓冲区溢出的危害性

解铃还需系铃人，要想了解目前CPU防病毒的技术原理，首先必须清楚"缓冲区溢出攻击"到底是怎么回事。我们先从一个简单的现象入手，比如要把2升水倒进一个容积为1升的瓶子中，结果就是有1升水会从瓶子中流出。如果我们把"水"比喻成"数据"，那么"瓶子"就是容纳数据的"缓冲区"，"水流出"就意味着"数据越过缓冲区溢出"。



最基本的缓冲溢出错误报告

在计算机内部，待处理的数据通常存放在内存的某个临时空间，这个空间就被为"缓冲区"，其容量是由程序或操作系统事先分配好的；如果程序不注意检查缓冲区的边界，一旦待处理数据的大小超过缓冲区本身的容量，超长数据的溢出部分就会写入其它缓冲区。而问题的关键就在这里——如果填充的数据中包含精心设计的恶意代码，这些恶意代码就会改写程序返回的指令指针，使其指向包含病毒执行代码的地址。这就好比我们先前提到的那瓶水，如果溢出的水刚好包含有毒成份，这些毒素在溢出之后就会产生严重的危害。

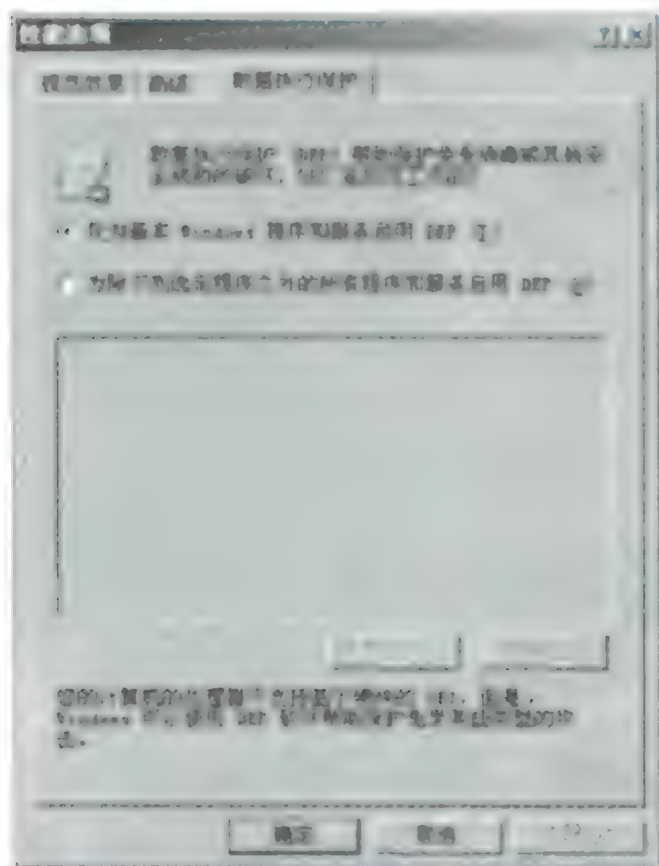


缓冲区溢出攻击示意图

软硬结合：处理器防毒原理剖析

CPU到底是如何扼杀缓冲区溢出攻击的？还是从上面提到的那瓶水说起，要防止有毒液体流出瓶子，我们可在瓶子旁边加装有毒液体检测装置，一旦发现有毒成份，立即停止供水。在抵御缓冲区溢出攻击中，我们也可找到类似的检测装置，扮演该"角色"的就是CPU。

缓冲区溢出攻击往往针对不含有可执行代码的内存页面，通过向这些内存单元插入可执行代码，就可达到瞒天过海、欺骗CPU执行恶意代码的目的。试想一下，如果这些内存页面能被打上"不可执行"的标志，不就能防止溢出的恶意代码被执行吗？这正是CPU防病毒技术的基本原理。无论是Intel的"Excute Disable Bit"（执行禁止位，简称EDB），还是AMD的


Windows XP SP2提供了DEP功能

"Enhanced Virus Protection"(增强型病毒保护，简称EVP)技术，都遵循了同样的设计理念。

作为凌驾一切硬件资源的操作系统，CPU的防病毒功能同样需要它的支持，操作系统将相应的特性称为"Data Execution Protection"(数据执行保护，简称DEP)。当你使用具备防毒功能的CPU时，DEP可通过特定的CPU指令开启防毒功能，通过新定义的属性位，内存页面可被标志为"数据页"，如果出现任何企图在其中执行代码的行为，CPU将拒绝执行并通过DEP软件报告给用户。

目前Intel支持防毒功能的CPU主要是J系列的P4和Celeron D，比如P4 520J/530J/540J/550J/560J/570J、Celeron D 325J/330J/335J/340J/345J等；AMD支持防毒功能的CPU主要基于Athlon 64架构，包括桌面/工作站平台的Athlon 64/64 FX、面向笔记本电脑的Athlon 64 Mobile及移动版的低端Sempron等。

目前支持防毒特性的操作系统则包括：Windows XP SP2(包括32bit和64bit版)、Windows Server 2003(包括32bit和64bit版)、SUSE Linux 9.2、Red Hat Enterprise Linux 3 Update 3等。从目前的发展趋势看，未来绝大部分CPU及主流操作系统都将拥有防毒功能。

前途无量：处理器防毒的发展前景

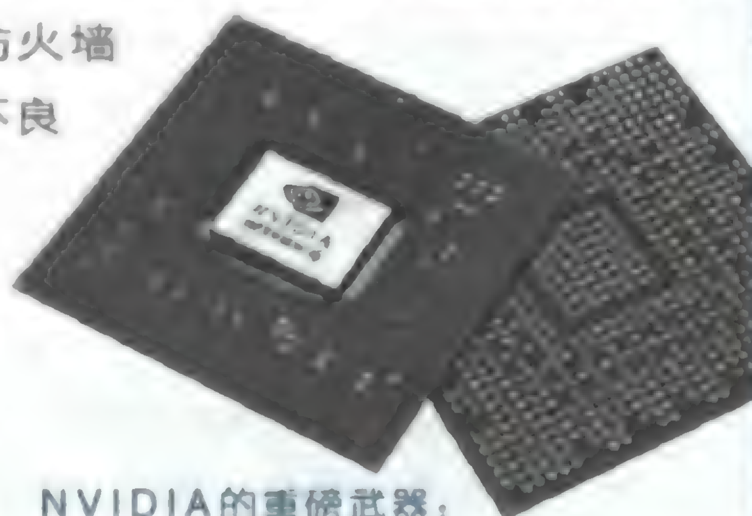
长期以来，人们总希望拥有"一劳永逸"的反病毒机制，尽管它的实现还遥遥无期，但对于如何减少安全更新工作，研究人员却一直在努力。处理器防毒的意义在于，不管"黑猫"还是"白猫"，任何程序代码只有通过CPU才能被执行，如果在CPU上完善可疑程序的鉴别能力，恶意程序就能在源头上被"消灭"掉，不但可避免病毒攻击，安全维护成本也将大大节约。尽管目前CPU防病毒技术只能针对缓冲区溢出攻击，但鉴于其良好的发展前景，相信今后还会有更多类型的病毒被检测到。

中篇

引领时代潮流——网络防火墙进驻芯片组

抓住商机：应运而生的硬件防火墙

随着千兆级网络的逐渐普及，几年前无法想像的网络速度正悄然地降临到我们身边。"鱼和熊掌难以兼得"，网络速度的提升虽为人们带来更多便利，但巨大的网络流量也为恶意程序提供了更好的"栖身"场所，如果防火墙没能及时检测到夹杂在其中的不良成分，就可能危及主机安全。


NVIDIA的重磅武器：nForce4芯片组

芯片组领域的后起之秀NVIDIA敏锐地察觉到了市场需要，从nForce3 250Gb芯片组开始，NVIDIA引入了硬件级的网络防火墙，而其最新的nForce4 Ultra/SLI芯片组则带来了更强大的ActiveArmor功能。网络防火墙进驻芯片组，不但可让CPU从繁忙的数据包安全检测中"解放"出来，还可从数据进入主机的一瞬间，马上就将有害数据包丢弃不用，确保大容量数据传输时用户主机的安全。

揭开面纱：剖析ActiveArmor功能的秘密

"成绩才是硬道理"，ActiveArmor的实际表现究竟如何？对比普通软件防火墙和集成SNE(Secure Networking Engine，安全网络引擎)的ActiveArmor硬件防火墙，我们不难发现，ActiveArmor可将CPU的占用率降低到10%左右。在针对高清晰网络视频的测试中，ActiveArmor可经受住"严峻"的考验。

"天下武学殊途同归"，网络防火墙的运作原理上基本如出一辙，差别只是分析和判断数据包的能力。普通软件防火墙会占用较多CPU时间，当数据包通过网络传输到本机时，防火墙就会验证这个数据包是好是坏，若是坏的数据包就视为垃圾信息处理掉；对于暂时不能确定好坏的数据包，防火墙会再次重复检测，直至确认为止。nForce4的ActiveArmor与软件防火墙的区别在于，它可把数据包分析处理工作交给SNE引擎来做，只有不能判断的数据包，SNE才会交给CPU处理，这样CPU的占用率自然大幅降低。为了达到更好的防护效果，ActiveArmor同样结合了NVIDIA Firewall软件，可在软件层对程序进行监视。



配合NVIDIA Firewall实现应用层的防护

关注潮流：其它芯片组厂商的反应

在芯片组领域的竞争越来越激烈的情况下，谁拥有更多的特色功能，谁就能在竞争中多占据一分主动。不可否认的是，以目前个人用户的网络应用情况，你未必能察觉硬件防火墙带来的显著变化，但对于网络流量大的服务器领域，人们不希望CPU"分心"进行其他处理，硬件级别的防火墙往往是不可或缺的角色。相对于专业的硬件防火墙设备，芯片组集成的解决方案拥有无可比拟的性价比优势。我们有理由相信，随着这类技术逐步走向成熟，其在中低端服务器领域的市场潜力将不容忽视。

在NVIDIA的影响下，其它芯片组厂商是否会陆续跟进？笔者认为这种情况极有可能出现。事实上，除了来自NVIDIA的强大压力，微软即将实

施的“Chimney”架构也将起到推波助澜的作用。微软计划在Longhorn系统中集成“Chimney”功能，过去依靠CPU进行处理的网络事务将转移到网卡等硬件设备上。而nForce4集成的硬件防火墙恰恰率先符合了“Chimney”架构规范，相信以微软的强大号召力，其它芯片组厂商也会迅速回应。

下篇

解决燃眉危机——IT巨人联手打造安全机制

形势逼人急：全新安全技术应运而生

过去人们在与安全的斗争中，不时会发出“道高一尺，魔高一丈”的感慨。尽管近年来微软在安全方面采取许多强力措施，但Windows系统还是没有树立安全方面的好口碑，或许是树大招风的关系，有关它的严重漏洞总是接二连三地出现，计算机面临的安全问题仍然相当严峻。技术高超的黑客总有办法找到系统的“突破口”，现有的安全防护手段无法从根本上将入侵行为断绝。

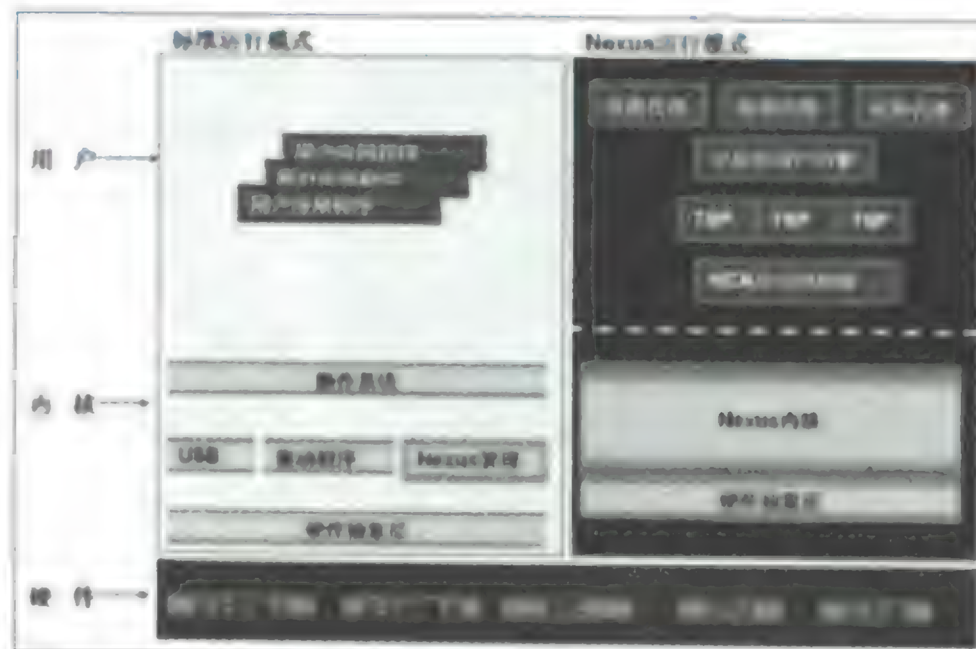
“不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡”，计算机的用途已逐渐扩展到更多关键性的领域，业界再也不能熟视无睹了，他们需要从根本上入手，全面改造提升现有的安全性能。作为PC平台的两大“构建”者，微软与Intel决定再次携手合作，共同打造新一代“坚不可摧”的安全计算机。微软负责的是操作系统部分，开发代号为“NGSCB”（Next-Generation Secure Computing Base，下一代安全计算基础）；Intel负责的是硬件系统部分，相应硬件平台被称为“LaGrande”。

如何坚不可摧：揭开NGSCB/LaGrande的运作机密

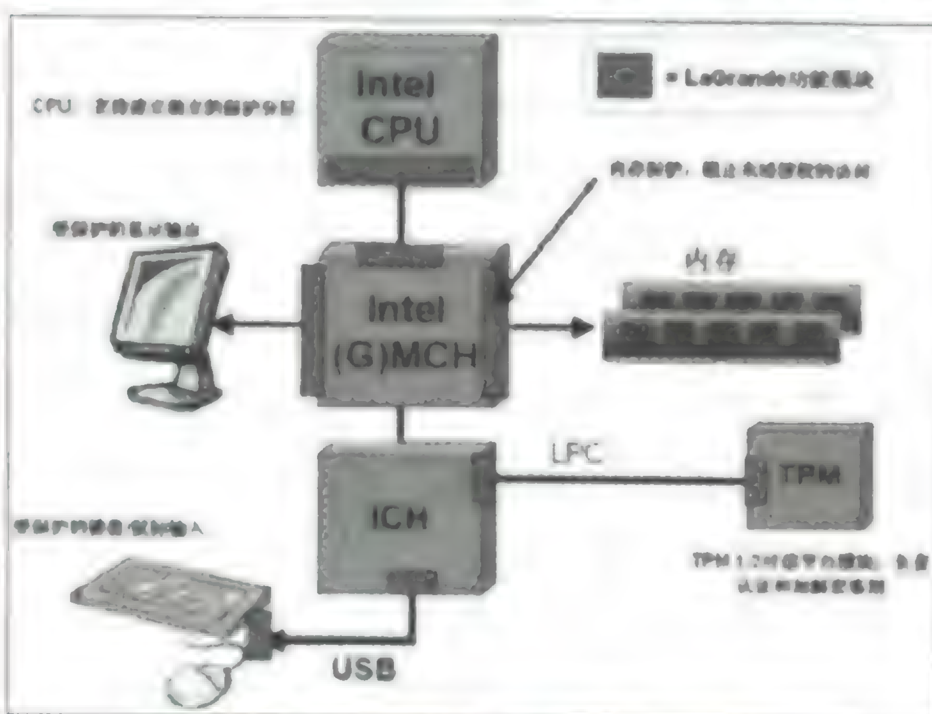
号称“坚不可摧”的下一代安全计算机真有如此神奇吗？软硬件巨人敢如此豪言壮语，至少说明NGSCB/LaGrande有着与众不同的特殊性。解铃还需系铃人，要打造真正安全的计算机，就必须弥补所有可能出现的攻击漏洞。通常黑客要窃取有价值的信息，一般可采用的手段有：在内存中直接找出所要的数据、跟踪键盘输入信息、截获屏幕输出内容、夺取系统控制权……对于同一手段下千变万化的进攻程序，如果安全防护只是像过去那样修修补补，显然无法营造真正安全的系统，全新的安全防护手段势在必行。

在现实生活中，如果我们不希望物体受到任何污染，通常要使用真空设备进行隔绝。NGSCB/LaGrande技术也使用了类似的道理，通过创建封闭性的运行环境，可让入侵程序难以接近，在无法实施正常漏洞攻击的情况下，再狡猾的病毒或木马也只能“望洋兴叹”。

支持NGSCB技术的操作系统会添加一个名为“Nexus”的工作模式，可建立起类似“真空密封”的第二个操作环境，在该区域运行的软件将处于严密的保护状态下。但还有一个关键问题需要解决：以现有的PC架构，任何程序都可访问到它不该访问的区域，如何保证数据处于绝对保密状态？Intel的LaGrande扮演了重要角色，在输入/输出过程、存储系统等涉及信息流通的场所，它将实施严格的加密保护。



Nexus模式发挥了关键作用



具备LaGrande特性的硬件平台架构

在LaGrande技术涉及到的硬件中，CPU和芯片组承担着主要角色。具有LaGrande功能的处理器可执行更安全的指令，配合NGSCB技术的支持，可让标准分区与保护分区同时存在；芯片组则承担了维护内存、图形、硬盘等数据传输设备的安全性，避免数据在传输或存储中被窃取。在NGSCB与LaGrande的相辅相成，软硬兼施下，系统安全性可望达到全新水平。

展望未来：NGSCB/LaGrande的美好前景

根据目前的消息，NGSCB的第一个版本只针对特殊的商业环境，应用范围包括文档签字、实时消息、电子邮件等，它将集成在微软正在开发的Longhorn操作系统中。至于消费类软件，微软计划在NGSCB的第二个版本中进行支持，但具体实施时间尚未发布。倒是在硬件平台方面，Intel已把LaGrande功能整合到Prescott处理器内部，可以说是“万事俱备，只欠东风”，就等软件支持后再将其激活了。

对于微软和Intel来说，NGSCB/LaGrande计划是双赢的合作。从其运作机制看，我们认为Windows“弱不禁风”的形象有望成为历史。LaGrande是Intel的专利技术，在安全问题日益受到重视的今天，Intel可将LaGrande打造成产品的主要卖点，在与其它CPU、芯片组厂商的竞争中进一步占据主动。

NGSCB/LaGrande是否会有普及上的障碍？毕竟这项与众不同的安全技术，对于硬件平台、操作系统、应用软件都有全新的要求。凭借微软和Intel的强大影响力，我们认为这些应当不成问题，唯一需要担心的是NGSCB/LaGrande能否达到预期的效果，毕竟谁也不希望“魔高一丈”的故事再次上演。

话说IT领域大势，分久必合，合久必分……今天，面对更加严峻的安全形势，硬件又一次积极行动起来了，未来在软硬兼施、标本兼治的防护下，计算机安全有望迎来崭新的面貌。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

游戏外设购买及使用问题集

四川 龚胜

用电脑玩游戏是不少朋友的最大爱好，不过有相当一部分游戏仅用键盘、鼠标是无法体验到真正乐趣的，面对不同类型的游戏，仅有高性能的显卡和CPU远远不够，玩好游戏需要不同的操控设备，像格斗类用的手柄、真实再现赛车乐趣的方向盘、飞行游戏不可缺少的摇杆等，这些游戏外设的购买和使用也大有学问。下面就购买和使用中的问题简要回答一下。解答中所提到的具体产品的推荐，难免带有个人喜好，仅供大家参考。

问：我想买一款游戏手柄，请问手柄主要可以用在哪些方面？分类情况是怎样的？选购及使用时应注意哪些问题？

答：手柄是使用最为广泛的游戏外设，可用在飞行、格斗、赛车等几乎所有游戏中。选购时首先要注意品牌和品质，粗制滥造的手柄甚至会对手指关节健康带来影响，如果预算允许应尽量选择知名厂家的产品比如罗技、微软等，而国内的清华同方、北通、通威等大品牌的产品也不错，而且价格合理。其次要注意按钮数量是否足够、是否支持数字编程以及是否带振动或力回馈等，数字编程能直接映射复杂的键盘组合键操作，玩家可通过软件定义而轻松发出各种“绝招”。至于接口，目前基本上都是USB接口的了。当然购买时还应仔细检查手柄的做工、重量、手感等。喜欢体育游戏的朋友尽量选择以SONY手柄为蓝本的产品。罗技的极限天驹带有G-FORCE Tilt Motion Sensing功能，且支持数字编程，可以说是目前手柄中的极品了。

手柄在使用上主要应注意按键的合理设置，以充分发挥设备的性能，使自己“越用越顺手”。像用手柄玩赛车游戏时，其预制键位往往不是很合适，建议大家最好将刹车和油门分别设定在左右扳机键上。高级手柄更是具备可编程性，每个按钮都可重新定义，从而充分优化手柄的使用效能。

问：因朋友的PS2游戏机损坏，他将其振动手柄送给了我，感觉使用起来很舒服。我想问一下，PS2手柄能否用在普通电脑上？使用时有什么要注意的地方吗？

答：当然可以。其实电脑上用的手柄最早就来源于游戏机。现在市面上已有很多仿PS2手柄卖了，专门的“PC-PS Controller Adaptor”是一个PS手柄的转换器，用了它之后，玩家就可在电脑上使用PS手柄，不用对手柄加任何改动，而且还支援DualShock的振动功能。

在PC上使用PS2手柄，一定要安装合适的驱动程序，正是DirectPad Pro驱动的出现才使PS改制手柄在PC上真正可用。用上PS改制手柄再配合上PS模拟器那就相当于把一台真正的PS游戏机搬回了家。

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》问题集

问：游戏一开始的人物都有30多级，是不是和“风色幻想2”有传承关系呀？能不能读前作的存档什么的？

答：游戏不能读前作的存档，游戏一开始人物等级高是因为游戏采用倒叙法，如果你耐心地把序章玩完的话，就会发现一切跳回到8个月前，人物等级就没有那么高了。

问：游戏中如何使用武器的“偷窃”附加功能呢？

答：序章打完后，在第1章里有盗贼，打死盗贼后有机会掉落“偷窃魂石”，将“偷窃魂石”和武器一起炼化，将炼化的武器给人物装备后攻击敌人，就有机会偷敌人身上的道具了。

除了第1章以外，在第4章的某些场景，也有盗贼出现，可打到“偷窃魂石”。

问：第1章第1关如何把盗贼头目身上的勇者之证、幸运结晶、神行足的证明等道具都偷到手？

答：攻击强盗时，要最后一击前先存盘，然后用S/L大法直到强盗掉出偷窃魂体为止，然后马上把凯琳等人

问：我很喜欢玩飞行模拟游戏，请问选购飞行摇杆时应注意哪些硬性指标？请推荐一两款价格和性能比较合适的产品。

答：飞行摇杆可以说是玩飞行游戏的必备装备。首先要有Z轴功能，即摇杆可水平方向扭转，这样用摇杆来直接模拟飞机上的脚蹬动作，可控制尾舵，否则无法完成飞行模拟要求。多数廉价的摇杆都没有这个功能，请大家一定要注意。其次，摇杆必须拥有至少一个控制视野移动的"苦力帽"（HAT POV）。它可以8个方向转动，随便一拨视角就切换到相应的方位，松开就自动回到中间位置，所以它也是摇杆上必不可少的。最后还应注意，节流阀控制起来平滑，有一定的阻力，段位也较多。上面是摇杆最基本的要求，好的产品还应该有力回馈功能和可编程按键。微软的Sidewinder摇杆在品质上自然很好，不过价格也高了些，国内的清华同方出过几款摇杆也很不错，像3D震撼劲杆三型，有一个快速扳机键和8个可编程开火键。其实它是从英国老牌外设厂商SAITEK OEM而来的，其力回馈技术是Immesion新一代"振感式"回馈力技术，效果很好，而且价格也合理。

飞行摇杆的使用相对比较复杂，要准确控制飞机有一些专业的参数需要精心调整，比如舵面响应曲线调整，通过选择轴向，可分别对摇杆的3个轴进行设置，其他还有无响应区、Filtering杂讯过滤设置等，可让摇杆对飞机的控制更加灵活。

问：我很喜欢玩赛车游戏，但用键盘玩起来感觉不是很爽，打算买一款方向盘，请问选购方向盘时应注意些什么？请推荐两款合适的产品。

答：方向盘几乎是玩赛车游戏的必需品，它能让没有汽车的朋友在家中感受到驾车驰骋的乐趣。出色的方向盘可让游戏者达到真实开车的感觉，包括精准度、手感等。购买方向盘除了品牌和做工外，要注意转动时的灵敏度，此外力回馈技术也十分重要，要求真实而自然。当然选购方向盘并没有固定的原则，根据产品的品质和口碑然后结合自己的实际体验才是关键。

目前最有名的方向盘莫过于罗技的MOMO力回馈天驹了。采用了10英寸全橡胶专业方向盘附防滑纹，转动范围可达240度，有两个可自定义自控排挡和左右自由固定的手动排挡，仿真脚踏板的尺寸也比较大，并提供了防滑倒齿和防滑胶垫。力回馈的效果也相当不错，如果不在意价格的话是赛车发烧友的首选。而通威GT飙雄是目前方向盘市场中价格较低的一款产品，它有很不错的外观设计，而且脚踏设计、油门、刹车设计结构一样不少，品质还算不错，适合初学者选用。

方向盘使用相对简单，主要应注意安装稳妥、舒适。并调节好力回馈的力度大小、方向盘回中设定等即可。

问：现在很多稍好的手柄、方向盘等游戏外设都带有力回馈功能，请问游戏设备中的力回馈技术的发展历史和具体特点是什么？

答：力回馈技术是一种用电机等机械表现出的反作用力，通过电脑软件的算法将游戏中所遇到的方向、力量等物理的性质真实反映到游戏设备上来。力回馈最早是美国军方使用的一种技术，将它运用在训练士兵上，使士兵在模拟射击和驾驶作战工具时获得真实的体验。之后该技术被游戏开发商们移植到游戏的设计中，最早用在SONY的PS手柄上。1997年微软DirectX 5正式对力回馈技术进行了支持，两年后第二代力回馈技术将振动进行了更为详细的划分，获得了普遍支持。

现在有些高档游戏外设支持所谓"G－Title"技术，是一种更加出色的环境物理回馈技术，是由力回馈技术衍生而得出的，但比力回馈技术更加真实出色。这项技术是在标准的游戏手柄中安装一个重力感应器。玩家在游戏过程中，摆动自己的双手，使手柄倾斜时，手柄就会自动给电脑发送一个游戏指令。也就是说在这种手柄技术支持下，玩家只要预先将一些指令编辑到手柄的驱动程序中，在游戏中，玩家只需晃动手柄，而不需要任何按钮，就可完成对游戏的控制了。

的武器炼成偷窃武器，再用普通攻击慢慢打盗贼头目，盗贼头目快没血时就远离他让他补血，直到3样东西都偷到手，最后一击再存盘，然后用S/L大法直到盗贼头目掉出无序柠檬为止。

问：游戏人物的参数最高到99，有没有可能把参数提到100以上？

答：弓箭手的技能"集中力修练"效果是提升弓箭手的攻击力和命中率，其实就是提升"灵巧"，在人物平常状态下灵巧上限为99，在灵巧99以后再进行"集中力修练"，其灵巧还会提升。

游戏过程中会打到或买到一些加永久提升能力值的道具，先不要急着使用，等到能力值到99之后再用，一样可达到"破百"的效果。

问：游戏中哪些角色是战斗的主力需要努力练级的？

答：总体来说，这款游戏不需要太专注于练级，因为出场怪物的等级是由队伍中主角的等级决定的，而因故离开队伍的角色如果归队时，等级也是向主角看齐的。不过，角色的级别虽不需特别地练，但职业技能还是要注意练的。

如果说非要提出几个主要角色，那凯琳、雪拉、西撒、九音等角色可特别关注一下。

问："魔兽捕捉"是这款游戏的特色之一，请问在"魔兽捕捉"、"魔兽合成"方面有什么需要特别注意的？

答：只有在猎人幽弥在队伍中时，才能使用"魔兽捕捉"

问： 请问如果暂时不打算购买手柄等专门的游戏外设，而又喜欢玩游戏的话，在键盘鼠标的选择上应注意什么？

答： 大多数游戏只用键盘鼠标也是可以玩的。在键盘选择上主要应选择手感好、按键排列规范的标准键盘，而不要选择造型古怪的所谓"人体工程"键盘。另外要注意是否存在"键位冲突"的问题。

相比键盘，鼠标在游戏中的作用更加重要一些，尤其是在FPS（第一人称射击，比如CS）游戏中，鼠标是最为重要的控制设备。一定要选择定位精准且解析度在400dpi以上的中高档光电鼠标，能帮助我们在高分辨率下更快地拖动鼠标。当然鼠标的人体工学也很重要，要长期使用也不容易疲劳。目前，高档鼠标中微软的IE 4.0采用了增强掌控力设计，鼠标两侧下部各有一个凹槽，握起来手感特别好，而且拥有6000帧/秒的光学扫描频率以及400dpi的分辨率，因此具有极高的定位精度，十分适合CS玩家选择，不过其价格也达到了300元以上，超过了一个中档飞行摇杆的价位。

读者 晴天宝宝问： 我的硬盘是80GB（7200转），最近拆下来当移动硬盘用过后，就经常出现**启动电脑后检测不到硬盘**的情况，有时检测的是错误信息，但有时干脆什么都没有提示。系统自检IDE选项时常常出错，有时进入Windows XP时莫名其妙重新启动。请教一下，我的硬盘是不是快坏了？

答： 你的电脑出现了这些问题，硬盘故障的嫌疑很大。但也不能排除其他方面的原因，比如主板南桥芯片及IDE接口故障。这里重点考虑硬盘的检测，我建议你从硬件和软件两个方面入手。首先，检查一下硬盘、IDE连线、主板接口之间的连接是否正常，接线和跳线端口有没有设置错误。如果有接触不良的情况，是会出现硬盘状况时好时坏的。如果有条件的话，可试着把该硬盘挂在另外一台电脑上看看是否出现同样的问题（替换测试法）。其次，在电脑冷启动时，你可进入主板CMOS设置（以AWARD BIOS为例，一般是在开机时按下Del键进入该设置），在STANDARD CMOS SETUP选项中，可找到关于HARD DISK PRIMARY MASTER之类的选项，将其改为AUTO自动识别或USER手动设置识别即可。通过这样的正确设置，操作系统一般可识别硬盘。当然，如果上述办法仍然无效，你就要考虑是不是硬盘的分区有问题，或者存在着引导区病毒。你可试着用Disk Manager硬盘工具重新进行格式化或分区服务。当然，如果存在病毒的话，你可使用KV3000、AVP for DOS版本对其进行查杀。至于有时进入Windows XP时莫名其妙重新启动的问题，跟硬盘坏道有关，当然也有可能是操作系统本身的问题，建议你重新覆盖安装操作系统，或者使用新版杀毒软件检测一下。

湖南　苏旅

读者 南柯问： 我每次打开电脑时都会有对话框出现，说什么**检测到此应用程序将通过端口进行网络访问**，你说应该允许么？文件名是Mmgg.exe。自从出现这个以后，电脑就经常出现没有响应的情况，我不知道这到底是怎么回事，我查毒没发现问题呀。

答： 根据你描述的情况，我估计你的操作系统安装了网络防火墙之类的安全软件，网络防火墙软件对于一些私自连接因特网的程序（很有可能包含木马病毒）可进行有效地监控及预警。除了一些常见的网络软件（如IE、Outlook、MSN及QQ等）可允许外，对于一些来路不明又喜欢私自连接因特网的文件（特别是一些比较特别的目录及文件名），建议不要轻易允许其连接因特网。你的电脑因为允许一些文件访问因特网而出现了问题，很可能是被人在机内种植了木马病毒，如果你所使用的杀毒软件查杀无效，建议使用专业性较强的最新版木马病毒监控软件（如木马克星、Trojan Remover之类）进行查杀检测。

湖南　苏旅

来捉怪，幽弥在队伍中的时间不算长，所以一定要多加珍惜。游戏中可合成的魔兽种类很多，但好用的魔兽种类并不多，只有"天使"等几种还不错，所以也不需要花太大的力量去做"魔兽合成"。

问： 游戏中能不能选择出场队员呢？我不想操作那么多人物，挺麻烦的！

答： 游戏的初期是不能选择出场队员的，到后期才能选择队员。

问： 我听朋友说，游戏要玩出好的结局，有一个条件是要"凯琳主动攻击蓝斯"什么的，具体是怎么回事呀？

答： 是在"第1章断罪之翼"的"第12战，蓝斯·沙亚特"中，要派凯琳主动攻击蓝斯，两人会触发对话，这是游戏玩出好结局的必要条件之一。

《三国志X》威力加强版问题集

问： 在游戏的主选单中，威力加强版比原版多了4个选项，其中第2个选项是要我进行"军势编制"，就是要编一支部队，可这支部队怎么编才好呢？

答： 一开始你有2000个点数，就好比有2000块钱，而每个武将、每支军队、每件兵器都是明码标价的，比如你要选曹操，本身价值594点，再配上一队步兵用100点，则曹操率领1队步兵总共用去694点，还有1306点可供你继续选择将领、军队、器械。

读者 卡卡问： 我用的Windows Me操作系统，原来一直使用256MB内存，**最近刚买了一条品牌256MB DDR333的内存，但装上以后系统并没有越来越快，反而有时候提示内存不足，甚至在系统启动时就停止响应**。我用DOS启动盘启动以后却又正常，请问这是怎么回事？

答： 现在内存的价格是越来越低，所以很多朋友在升级电脑时都优先考虑增加更大容量的内存，但因为不同品牌的内存混用带来了硬件兼容问题，导致电脑无法正常运行的情况也增多了，解决办法就是更换同品牌型号的内存。另外一方面，在一些老的Windows 98/Me等操作系统上，大容量的内存却并不一定带来更舒适的使用感受，相反，由于这些老操作系统的自身缺陷，可能会出现一些兼容方面的问题。如某些安装了Windows 98/Me的电脑在使用512MB甚至1G内存时系统会提示内存不足，或在系统启动时停止响应等。其原因在于版本较低的早期Windows操作系统的内存管理模式存在问题，Windows32位保护模式缓存驱动（Vcache）会根据操作系统启动时所检测的物理内存大小容量来确定最大缓存的大小容量，由于一系列的系统Bug，这些操作有可能会占用更多的虚拟内存地址，导致上述问题的出现。解决的方法是，修改系统目录中Windows文件夹下的System.ini文件，将Vcache项目修改为：

```
[vcache]
    MinFileCache=1048576
    MaxFileCache=1048576
```

保存退出即可使用更大内存。

湖南 苏旅

读者 不可不克问： 最近**硬盘**出现了一些**坏道**，听说低级格式化可帮忙修复这些坏道，请问是否有这个可能？坏道真的能修复好么？可只针对硬盘的一个分区么？

答： 低级格式化是在高级格式化操作之前的预备工作，即将空白的磁盘划分出柱面和磁道，并由此划分为若干个扇区（划分出标识部分ID、间隔区GAP和数据区DATA等）。新硬盘在出厂之前，硬盘生产商都会对其进行低级格式化。一般来说，低级格式化只能在主板CMOS设置或DOS操作系统下完成（如一些主板的CMOS选项中就专门有一个Low Format选项，诸如Disk Manager之类的硬盘工具也带有低级格式化功能），而且低级格式化的特性决定了它的操作只能针对一块硬盘而不能支持单独的某一个分区。需要说明的是，低级格式化是一种有损性质的操作，对硬盘寿命有一定的负面影响，而且它并不能修复硬盘因为物理损坏导致的坏道，只是将其标为不可用，对操作系统不可见，但如果硬盘仅是因为受到外部强磁场的影响等因素出现了坏扇区坏道，由于坏道扩散几率较小，则可试着通过低级格式化来进行修复。硬盘任何严重的物理性破损都是不可能仅仅通过低级格式化来修复的。

湖南 苏旅

读者 天一问：电脑装中文WinXP操作系统时，当快要完全进入系统时突然重启，这样的问题怎么解决？此外，如果覆盖安装WinXP操作系统，对于系统以前的数据有破坏吗？我从前用Office做的文件会丢失吗？

答： 这个问题最大可能是硬件兼容性问题，你的电脑如果内部安装了过多的硬件设备（比如网卡、电视卡和各类USB设备等），可试着卸载后再进行操作系统安装。当然这种死机重启的问题也有可能跟机器的电源、硬盘的质量有关。以直接覆盖安装Windows XP的办法，一般是不会破坏系统盘上用户自定义的数据（包括保存在"我的文档"内的各类图像、文本、DOC、网页文件等），但Windows操作系统包含的一些文件可能会有所改变（因为被覆盖）。一般情况下覆盖安装操作系统并不会使你用MS Office编辑的文件丢失，除非你对硬盘重新分区或格式化。当然，如有必要还是先备份一下为好。

湖南 苏旅

我个人的选择是曹操带10 000步兵（694点），诸葛亮带10 000弓兵（742点），吕布带10 000突骑兵（562点），一共是1998点正好合适。这个选择的依据就不多说了，还有很多更好的组合，大家自己去研究吧。

问： 我在打"战史模式"中，大部分战役选择参战的任意一方获胜都不难，但"荆州保卫战"中选关羽却始终无法过关，能介绍一下打法吗？

答： 在"战史模式"中，可获胜的方法很多，我这里只给出我个人已尝试成功的一种方法，供大家参考。

以关羽参加"荆州保卫战"，获胜的条件是杀死曹仁，这个条件看着容易，其实要达成远不像看着那么简单。本战吴兵众多，己方的傅士仁等两将还会投降吴国，但吴兵距离较远，并不会对关羽造成直接的威胁。曹军人数也不少，其中于禁、庞德等部队会因为发生"水淹七军"的剧情而基本全军覆没，所以不必劳心攻击他们。真正对关羽有威胁的是满宠和徐晃，尤其是满宠，他守卫的上方通道是曹仁逃脱的必然之路，而本身是弓兵又克制关羽的骑兵。本方的关羽一开始应该过河向左，然后一直向上封锁上方曹仁逃跑的通道，这时对方的庞德会尾随而来，不用攻击他，以防发生单挑剧情（单挑关羽会受伤），这时派关平射击已向下移动的曹仁（如果晴天射火箭引发着火最好），周仓沿河移动靠近曹仁，延缓其逃跑速度，此后关羽尽量不动，指挥关平射击曹仁即可，即使发生求救事件我方兵力减半，接近5000的关平部队对曹仁的威胁也很大，是我方主攻力量。

按照上面的方法，运气不是太坏的话，过关不难，过关后大家尝试用周仓进行"荆州保卫战"，获胜的难度将更大。

来信问答

福建 郭慧璜

拜年心鹰是最好的，他把什么地方都“拜”到了！冰河其次，原因是他说了自己不擅长说吉祥话，但结果还是说出来了一句蛮吉祥的话，此种精神，可嘉！风行水老三，他写的那段年的历史不错。不过我想发表一下意见，我觉得“年”在后来不仅仅是一片红色，而且还是一份温馨。

黑龙江 朱永梅

读了这2005年03期的“编辑部报告”在下心里还真是爽呀，因为从出生到现在13年没人正经向在下拜过年啊！在下也要对编辑部的叔叔阿姨回道：“Thank you! The same to you.”要说这最好的，在下认为是星尘哥哥的那句呦。因为就在下个人认为，快乐乃在下人生之本也，~哈哈~~ 所以也祝星尘及所有编辑部的GGJJ叔叔阿姨们~笑口常开~、~天天快乐~~乐乐乐~哈哈~~：）

对了，顺便问一句，《命运注定的空间》大软游戏剧场精华本在书店和报刊亭有销售吗？请为在下说明一下，好吗？

林晓：第3期拜年的帖子King一发出，回应的读者还真是不少。有人还很狡猾地评出最吉典之话，最阳光之话，最实用之话……5555，就是没有人投我一票啊，真失败。我还得给头20名来信的人准备礼物去，下期公布名单。《命运注定的空间》大软游戏剧场精华本读者俱乐部正在9折优惠，价格为21.6元。不过，记住了，收款人千万别写成林晓！那样的话没法子取出汇款来。所有写成林晓收的汇款因无法领取都将被邮局退回。汇款地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036，收款人：大众软件。

网友 cpd

我是上海的忠实读者，想反映一件事，大软最近2期是不是送2张卡，但我们这里的报摊买大软只有一张卡。当当10元卡，38元购物卡都没有估计是被报商拿了，能不能想办法，比如直接印在杂志上，否则挺遗憾的。

林晓：当当10元卡，八佰拜38元购物卡都是直接印刷在杂志中央的读者咨询卡上的。报商不会将这张咨询卡拿走吧？仔细翻阅杂志，或者直接抖抖杂志，就能看到那张咨询卡了。

大软的秘密日记之四　团拜

某日，大软进行团拜活动，庆祝新春佳节。团拜上除了有美酒佳肴，还有诸般奖品等人抽取，尤其是一台超薄PS2作为头等奖礼品让人垂涎。于是，大软的QQ群中就出现这样的谈话：

团拜

野花　17:14:39
明天谁中了超薄PS2，本人愿以1000元现金现场收购。

小虾　17:17:34
人家不给怎么办？

野花 17:18:11
这只是一个构思。

八神经 17:20:15
人家不给，就上去吐一口口水，说现在有我的口水了，1000块卖不卖，自个儿看着办！我小时候常这么干。

上弦月　17:20:55
如果被人家吐回来就亏大啦。

风行水　17:26:35
那先得跟我搞好关系……我从来没有拿过奖，几率比较大。

小虾 17:27:43
俺以前买彩票都是中肥皂的……

椅子居士　17:28:26
我也从来没在团拜会上拿过一、二、三等奖，拿奖的历史还是一片空白。

小虾 17:28:57
那大家不用跟我搞关系了，我一得奖肯定@#$@$@#%#$，恐惧ing。

当日抽奖结果，PS2被保洁阿姨拿走了。编辑部不但没有抽到PS2，连一、二、三等奖都颗粒无收……


团拜会上大众软件全家福



第三期的封面颜色设计得很好，碧蓝给人深邃恬静的感觉，让人眼前一亮，心旷神怡。“专栏评述”每次都能发人深省，这次也不例外，真希望我们有一天能够借助自己的标准向全世界宣告中国的强大，但愿这一天不远。专题企划，赞！个人感觉《寂静岭》要强于《生化危机》。再有就是那篇《席德梅尔的海盗》攻略，真是很及时呀，加勒比海的万顷碧波对我来说不再那么令人迷惘了。总的来说对03期大软印象比前两期都好。希望大软能就游戏音乐作个专题，向大家推荐一些经典的游戏音乐。想起小时候看过同学的一本《大众软件》1996年合订本，好怀念呀。大软十年了，你们一路辛苦了。

■快评手 逍遥林

请你快评：针对05期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

2004年16～22期我最喜欢的文章各期投票总结

期	文章名称	作者	得票
16期	仙剑奇侠传三外传——问情篇	北四环组	120
	让游戏作主——主流DirectX 9显卡游戏性能横向测试与优化指南	魔之左手、答简	117
	贴牌，贴牌——国货=国产货	龙猫	98
17期	追逐黎明（四）	苍茫	117
	数字《三国志》——光荣《三国志》十代回顾	蓝星、長烽、生铁、黑木	102
	游走在安全与危险的分界线上	李卓	95
18期	追逐黎明（完结篇）	苍茫	99
	定制自己的SP2——Windows XP SP2配置指南	GZ	97
	煮茶论英雄——三国志游戏骨灰玩家谈	蓝星、赤军、浪子韩柏、生铁	89
19期	游戏工具十全大补丸	许愿池的硬币、炎枫	117
	谁还把你当回事儿？——当GM走下神坛	Littlewing	109
	微利时代——兼容机市场的生存之道	龙猫	98
20期	七种武器——七款搜索工具条横向评测	J·龙在江湖	94
	外来的和尚好念经——Windows系统工具替代软件大全	李卓	88
	拨开电源迷雾——19款零售级电源产品联合评测报告	本刊编辑部统筹	79
21期	白桦林	汤欣健	98
	寂静岭4——密室	脆弱的神经	92
	双雄会——TGS VS CHINAJOY	本刊编辑部	84
22期	父亲（一）	Flashdog	105
	WinXP SP2兼容性测试及解决实例	李卓	98
	我本轻狂——家庭、学生笔记本选购指南	DuDuJam	86

（评刊表见每期杂志中所夹的读者咨询卡，网络投票地址：www.popsoft.com.cn）

2004年16～22期我最喜欢的栏目各期投票总结

16期		17期		18期		19期		20期		21期		22期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	241	实用软件	276	实用软件	219	实用软件	249	实用软件	264	攻城略地	275	攻城略地	243
实用软件	222	游戏剧场	265	攻城略地	217	硬件评析	246	攻城略地	243	实用软件	252	硬件评析	197
应用心得	206	攻城略地	247	游戏剧场	215	攻城略地	228	应用心得	229	硬件评析	210	应用心得	192
硬件评析	199	硬件评析	209	硬件评析	201	应用心得	227	游戏剧场	221	游戏剧场	200	游戏剧场	181
游戏剧场	194	应用心得	207	TOP TEN	194	游戏剧场	225	网络时代	216	应用心得	194	TOP TEN	175
TOP TEN	185	在线争锋	198	应用心得	189	前线地带	223	硬件评析	192	TOP TEN	188	前线地带	164
网络时代	173	网络时代	192	网络时代	178	在线争锋	201	新品初评	191	在线争锋	186	实用软件	162
专栏评述	170	TOP TEN	190	新品初评	165	TOP TEN	194	前线地带	187	网络时代	182	问题交流	154
在线争锋	165	新品初评	184	前线地带	159	问题交流	191	TOP TEN	184	前线地带	179	新品初评	153
新品初评	157	前线地带	172	在线争锋	150	新品初评	189	有字天书	169	专题企划	167	专题企划	145
问题交流	149	问题交流	165	有字天书	148	专题企划	173	在线争锋	163	新品初评	166	在线争锋	143
前线地带	138	有字天书	152	龙门茶社	145	网络时代	172	问题交流	162	问题交流	155	网络时代	134
有字天书	135	专题企划	145	专栏评述	144	读编往来	169	新闻广场	160	游园惊梦	147	有字天书	132
读编往来	131	专栏评述	141	问题交流	127	有字天书	163	读编往来	158	专栏评述	145	读编往来	127
锋利的盾	128	新闻广场	138	读编往来	122	专栏评述	159	专题企划	143	有字天书	134	新闻广场	119
新闻广场	119	晶合通讯	136	新闻广场	121	游园惊梦	148	龙门茶社	133	新闻广场	130	锋利的盾	115
龙门茶社	114	游园惊梦	129	锋利的盾	110	锋利的盾	145	锋利的盾	122	读编往来	123	专栏评述	114
专题企划	109	读编往来	128	专题企划	100	新闻广场	139	专栏评述	115	锋利的盾	108	龙门茶社	98
晶合通讯	92	锋利的盾	115	晶合通讯	96	晶合通讯	120	晶合通讯	104	晶合通讯	74	晶合通讯	90

2004年16～22期封面内容回顾

封面的内容当然是重点推荐的了！你都读了吗？



16期

贴牌，贴牌 国货=国产货 P36

在中国市场，贴牌是毫无创新的商业行为。

让游戏作主——主流DirectX9显卡游戏性能横向测试与优化指南 P64

尝试从玩家角度进行显卡优化设置、测试和比较。

仙剑奇侠传三外传——问情篇 P140

剧情、画面及系统上沿袭了三代的仙剑新作的攻略。

17期

游走在安全与危险的分界线上 P41

黑客可以在你毫不知情的状况下安装间谍软件，用以收集他感兴趣的信息和数据。计算机安全，已经成为数字时代最大的威胁之一。

摄像头选购与应用全攻略 P66

视频聊天渐成时尚，摄像头能做的事情还有很多。

数字《三国志》——光荣《三国志》十代回顾 P114

数字对比方式回顾光荣的三国，既为纪念亦为总结。

《猫女》 P163

动作和难度都设计优美的动作游戏，攻略精彩。

18期

大众软件九周年——“漫步者杯”2004年度《大众软件》读者调查统计分析报告 P36

一个月的调查，半个月的统计，一周的分析，我们得到的不仅仅是读者对杂志以及IT产品的反馈，更有坚持走自己办刊路线的信心。

定制自己的SP2——Windows XP SP2配置指南 P47

仔细研究并配置适合自己的SP2，是升级的必须。

PCI-E显卡的第一代霸主——ATI R423 VS NVIDIA NV45评测报告 P64

从AGP 8×打到PCI-E平台，ATI与NVIDIA的霸主之战仍在继续……

《毁灭战士3》全剧情攻略 P140

黑暗、金属感和恐惧，难以描述的画面光影效果加上环绕声音效果，心脏不好的玩家不要尝试。

19期

两款热门Dothan笔记本电脑评测 P16

通过具体产品评测Dothan处理器的表现。

游戏工具十全大补丸 P37

为在游戏中遇到问题的读者量身定制。

谁还把你当回事儿？——当GM走下神坛 P108

什么使得GM的形象在玩家心中从神变成了人？

20期

拨开电源迷雾：19款零售版电源产品联合评测报告 P61

多家媒体合作发布的电源评测，客观而理性。

七种武器——七款搜索工具条横向评测 P74

工具条除了提供各种资源的搜索功能，还有拦截广告、高亮显示等附加功能。哪一家网站的工具条好用到我们可以首选呢？

变革还是革命？——3家国产游戏公司的网络化之路 P114

选取了最具代表性的3家国产游戏研发公司，分析、比较他们由单机转型为网络游戏的产品。

21期

2004 DVD烧录百科全书 P43、P60

DVD刻录技术与产品现状怎样？主流DVD刻录机性能、稳定性和兼容性究竟如何？怎样选购DVD刻录盘片？如何刻录DVD数据、视频、音乐和复合媒体光盘……《DVD烧录百科全书》在手，软件硬件问题迎刃而解！



寂静岭4——密室 P157

即使通关之后都还需要深思的游戏，攻略详尽。

双雄会——TGS VS. CHINAJOY P114

对比之下，探究中国游戏产业的未来发展方向。



22期

WinXP SP2兼容性测试及解决实例 P37

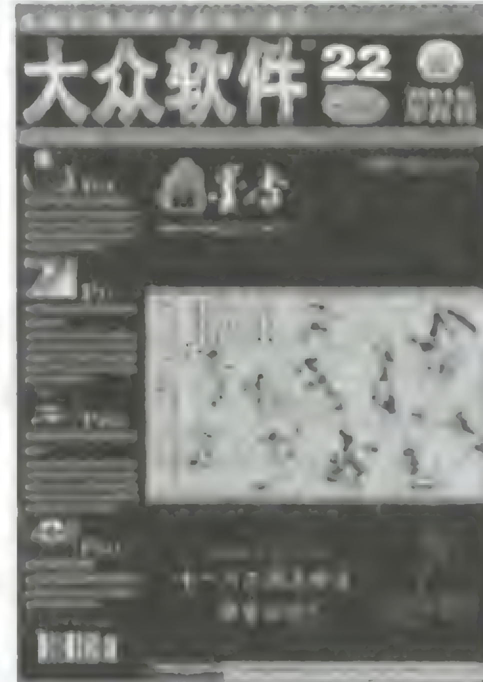
对常见应用软件做了详细测试，提出具体解决方案。

WCG2004旧金山总决赛直击 P108

我们作为唯一前往WCG2004总决赛现场报道的中国内地媒体，带来现场的独家报道。

十指间的绿茵场——FIFA2005游戏指南 P145

迸发玩家自身热情和智慧的游戏、实用的攻略。





2004年度 优秀中国共享软件评选 活动启事

活动时间： 2005年02月05日～2005年03月15日

参与活动评选 赢取超级大奖

主办单位： 《大众软件》、北京网路科技有限公司（Softreg.com.cn）

协办网站： ZDNetChina开发者栏目、CSDN.net、IT168软件频道、MOP.com

2004年，网络消费不断为广大消费者认可接受，中国共享软件业借此契机得到了大力发展。为了进一步鼓励共享软件作者开发出优秀共享软件，同时也为对那些长期保持高水准并得到用户认可的共享软件给以充分肯定，《大众软件》与“网路-中国共享软件注册中心”，联合ZDNet、IT168、CSDN、猫扑等传媒共同举办2004年度中国优秀共享软件评选活动。

一、参选产品说明

由国内共享软件开发者或团队开发，并保证不侵犯任何第三方的版权、专利权或其它知识产权，同时符合国家的有关法律，且在2004年12月31日前在国内各大共享软件代理机构和下载网站发布的作品，均有资格参加本次评选。参选软件分为以下七大类：系统工具、应用软件、图形图像、媒体工具、编程工具、电脑娱乐、掌上软件。具体分类请参照投票网页介绍。

二、活动说明

第一阶段：用户投票甄选用户奖（2005年02月05日～2005年03月10日）

投票活动时间内，共享软件用户可以登录**投票活动网站http://2004.softreg.com.cn**，选择或填写您使用过或心目中的优秀共享软件作品，并正确填写您的联系方法。所有参与投票的用户均可获得本次活动的用户投票抽奖。具体用户奖奖项为：系统工具、应用软件、图形图像、媒体工具、电脑娱乐、掌上软件（具体分类请参照投票网页介绍）。每个奖项得票的第一、二名获奖，第三名获提名。

第二阶段：专家投票甄选年度奖（2005年03月11日～2005年03月15日）

根据软件的各项内在指标，在用户奖项中的各前5名中，由软件业内资深编辑、专家组成的评审小组，从软件的功能、界面、创意、服务等方面做全方位综合评审，评出年度奖项：年度最佳共享软件、年度最佳创意奖、年度最佳界面奖、年度最佳功能奖、年度最佳营销服务奖等5个年度奖。每个奖项得票第一名获奖，第二、三名获提名。

三、用户投票奖

一等奖1名：奖品为价值4000元的爱国者平板王移动DVD DP-F037

二等奖3名：奖品为价值3000元的Tapwave Zodiac 2 Palm掌上电脑

三等奖10名：奖品为价值100元的卡通摄像头

幸运奖100名：奖品为共享软件1款

参与奖：所有参与投票的用户均可获得奖品为价值20元的800buy.com网上商城购物优惠卡

四、用户投票步骤

Step1：登录活动投票站点，在列表中勾选你心目中的优秀共享软件（每类最多3个，可少选）

Step2：如果您所选的软件不在我们的列表中，请手动在每类后填写（多项用空格隔开，每类最多3个）

Step3：仔细填写个人信息并提交，以免错过用户投票超级大奖。

部分奖品说明

一等奖： 爱国者平板王移动DVD DP-F037（图1）配备7英寸16：9高亮TFT显示屏（500流明高亮度），支持DVD/SVCD/VCD/CD/MP3/JPEG/WMA/HDCD等常见格式及绝大部分盘片类型。除直接观看DVD片外，还支持视频及音频输入/输出，可随意将画面倒转、缩放，具有断点记忆播放及“A→B复看”等功能。

二等奖： Tapwave Zodiac 2（图2）在国内为清华同方与美国Tapwave合作联合销售，是一款非常适合玩游戏的蓝牙型PDA，采用Palm OS 5.2T操作系统改进版。采用摩托罗拉i.MX1 ARM9 200MHz处理器、128MB内存，机器配备图形显示芯片ATi Imageon W4200（8MB SDRAM显存），可获得很好的游戏性能。

三等奖： 昂达35万像素卡通摄像头（图3）。


图1



图2


图3

广　告　索　引



韩服游

在本次《洛奇》中文网举行的“账号百分百，韩服我先游”活动中，在幸运之神的眷顾下，我竟然得到了《洛奇》韩服限量体验账号，要知道《洛奇》在韩服已收费，而本次体验账号可以24小时免费游戏。现在就让我们来了解一下《洛奇》的世界吧。





《洛奇》与其他游戏不同的是采取了非常真实的社会化内核，简单来说就是游戏的时间流逝、人物成长、社会交际这些都是真实社会的缩影。由于采用了真实时间制，游戏中的一年就是现实中的一周，无论玩家在这周之内上线与否，游戏都会让所有的角色年龄增加一岁，而随着年龄的增长，人物的属性能力也会根据年龄的变动而变动，在10～17岁之间，人物的身高也会受到年龄的影响。最重要的一点是，玩家们在游戏中所吃的食物也将对玩家的外貌和能力产生一定的影响，比如吃肉就越来越胖，HP就越高；反之，经常吃水果蔬菜的话，人物就越来越瘦，HP减少而敏捷增加。配合游戏中千姿百态的装备品，想要找出两个完全一样的角色基本是不可能的，而这种情况下也非常符合我们现实中的情况：根据人物的外表和穿着来判断是否是熟人，而不是根据角色头上的ID来判断认识与否，现实世界中虽然也有认错人的时候，但是，我们可没有每人头上顶着自己的名字走来走去啊。

废话不多说了，只有进入游戏才能体验到《洛奇》的美妙，人物建立时也有颜色、性别、外表这些基本的选项，《洛奇》还多了一个年龄选择，玩家们可从10～17岁之间选择一个自己希望的年龄进入游戏。当然，年龄越大初始能力就越高，而年龄越小可上升空间就越大，这个就让大家自由决定吧。人物的控件很多，从波浪卷到马尾，从斗鸡眼到一线天，从箩莉到御姐都可在玩家的手中实现，当然，美丽的外表对人际交互是有先天优势的。人物OK后就可马上进入游戏了，一开始你会出现在神殿的平台上，一袭黑衣的娜儿姐姐飘然出现在自己面前，先将游戏的世界解说一番后就将我传送到了迪尔科内尔村，从这时开始，我正式开始了《洛奇》的生存挑战。

由于自己选的是10岁开始游戏，所以基础能力低到吐血，在熟悉了村子的情况和大概的快捷键后，就决定像其他网游一样去村子外升几级打点零花钱，而在村子附近转了几圈后我才发现自己的这个决定是非常错误的。村子附近最弱的敌人是狐狸，而他对10岁的我来说跟Boss无异，三口就要让我召唤一次娜儿姐姐（人物死亡后可选择回村、召唤娜儿原地复活等选项，娜儿复活的话会损失部分经验），终于半个小时之后我屈服了，看来是我的方法错了，需要另寻捷径。对了！我进村之前娜儿姐姐不是叫我去找村长大人么，于是根据地图的指示，我找到了村长。游戏中跟NPC对话时都会弹出有对方特写的对话框，非常有单机RPG的味道，而每个NPC与玩家都存在好感和关键词解说的作用，多利用这些功能对玩家的《洛奇》生活是非常有帮助的。在村长的帮助下，我从村子中的几位NPC手上拿到了任务，在完成了这些初级任务后，我有了食物、两三个技能和一些初级装备，但这些都还不足够应付狐狸，于是打工赚钱和读书学习成了10岁的我的主要生活，村子中的各个店铺在白天的特定时间内都可接到兼职的任务，早期基本都是采集任务，只要在特定的时间内收集齐任务需要的道具就能得到经验和金钱的奖励。需要注意的是做兼职时一定要考虑好再做，因为任务是不能频繁接的，接了一个任务之后，如果发现自己做不了而推掉的话，需要过一段时间才能接其他任务（NPC可不喜欢半途而废的人啊）。于是自己辛辛苦苦白天做兼职，晚上去学校学习战斗技能（推荐早期学习战斗技能，14岁以后再学魔法）。当自己用初级装备把自己武装好后，我的技能和金钱也有了不少的积累，而由于不停地帮教堂打工，数次之后我得到了人生的第一个称号：教堂义工（称号系统是《洛奇》独特的一个系统，玩家可在特定的条件下得到称号，而称号将对玩家的能力进行增减调整。简单说来有好称号也有降低能力的坏称号，还会有非常拉风的全服务器唯一的称号等），体力+10，这对早期瘦弱的我来说是非常有用的。随着各个任务和兼职的完成，我的经验和AP都增加了。当我3级、技能学会了3个时，终于可报仇了，灭了我人生中的第一只狐狸。



《洛奇》中还有非常多有趣的东西我没有发现，只是希望这篇文字能对第一次接触《洛奇》的玩家有所帮助，或者说这篇文章只是让那些站在广场中无所适从的玩家找到这款游戏的切入点。自己将游戏一点一点精通的成就感绝对比我在这里把《洛奇》的所有资料都说一遍再进去当个熟练工要好。《洛奇》绝对是短期之内国内网游作品中最出色的一款游戏，有什么现实中没有完成的梦想么？就让《洛奇》来帮助你完成吧，Fantasy Life!

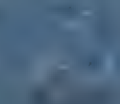


JoyCard
一卡通用 欢乐全球


飞天历险
轩辕Ⅱ
Dream Of Mirror Online



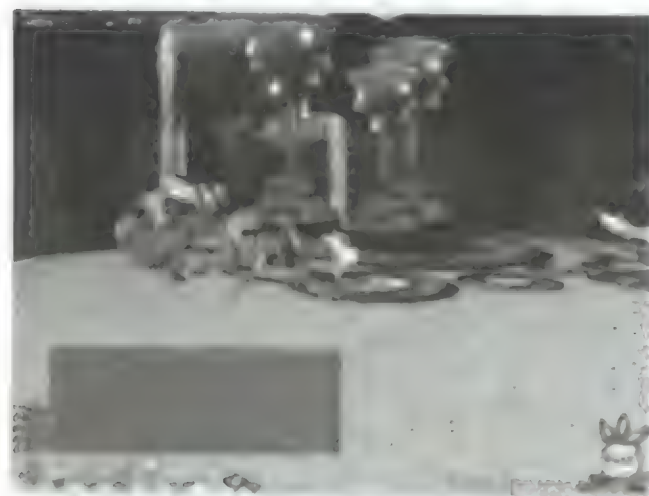


神秘洞穴谁领风骚

——谈《希望》高级剑士的发展

很多人现在都有这样一个困扰，说是到了80多级都不知道该去什么地方升级了。其实他们很可能是对地图还不熟悉，还不知道有“神秘洞穴”这样一个地图的存在，如果把恶魔王子与公主打得已审美疲劳的话，也许神秘洞穴将成为你下一个练级的温床，这里的怪物等级合适、个性温柔、童叟无欺，确实是升级、打宝的理想之地。





在决定进入神秘洞穴时，最好先检查一下自己的装备。穿武道全套的话，最好是全身+6，因为这样会为你省下大量的药钱；如果能穿到武将的话，最好也要+3以上，因为这样不但能节约大量的药钱，而且自身的抗击打能力也能大幅提高，避免因为网速卡而意外挂掉。在武器的选择上，如果有吸血大剑那当然是上上之选；如果没有的话，建议用兰花大剑配属性石，配火属性石打白金瓢虫、配木宝石打凡赛斯，配光宝石打骷髅博士和蝎子护卫。

如果80级来到这里而且什么宝也没有的话，去打白金瓢虫吧，虽然比有火宝的打得慢点，但白金瓢虫相对于凡赛斯来说，攻击力稍微弱点，经验并不少多少，而且在装备的掉落率上，也比凡赛斯要高那么一点点。打白金瓢虫不但能让你彻底脱贫，而且对于那些养鸟的朋友来说，这也是一个让宠物快速进化的绝好时机。打白金瓢虫与凡赛斯可升到83级，然后就可附带地加上阴险羊伯伯一起打了。阴险羊伯伯的经验虽然比它两个要高一些，但掉的装备却要差一些，而且攻击力也比较高，所以具体的取舍还是看玩家的装备情况。

85级直接打骷髅博士，这是一个比较激进的打法，就算你有镶光宝的吸血大剑与+6的装备，费药仍然非常多，平均起来每小时要15w左右的药钱，但对于现在的你来说，这些都是小Case了，经验才是最主要的。虽然费药，但经验的增长也非常快，只要随时保持警惕，喝药喝快点，保证有惊无险。骷髅博士掉落的装备也非常好，比如武将鞋，吸血大剑什么的。如果你觉得这种打法比较累，你可考虑打白金瓢虫与凡赛斯，到90级再来打骷髅博士，中途打得烦了，也可去雪姬公主房放松一下心情，听一听公主们银铃般的笑声，你会发现升级的道路上也是找得到浪漫的。







打骷髅博士可一直打到95级，而且如果你不嫌烦的话，还可一直打下去。如果这时你有一把水属性吸血大剑，便可去2层打幽灵勇士了。幽灵勇士不但比骷髅博士经验高，而且掉落装备的几率也要比骷髅博士高很多。再说你也有打骷髅博士时的光属性大剑在手，在幽灵勇士区你更是如鱼得水，因为光属性大剑对付幽灵勇士那里的天蝎护卫绝对是必杀技。

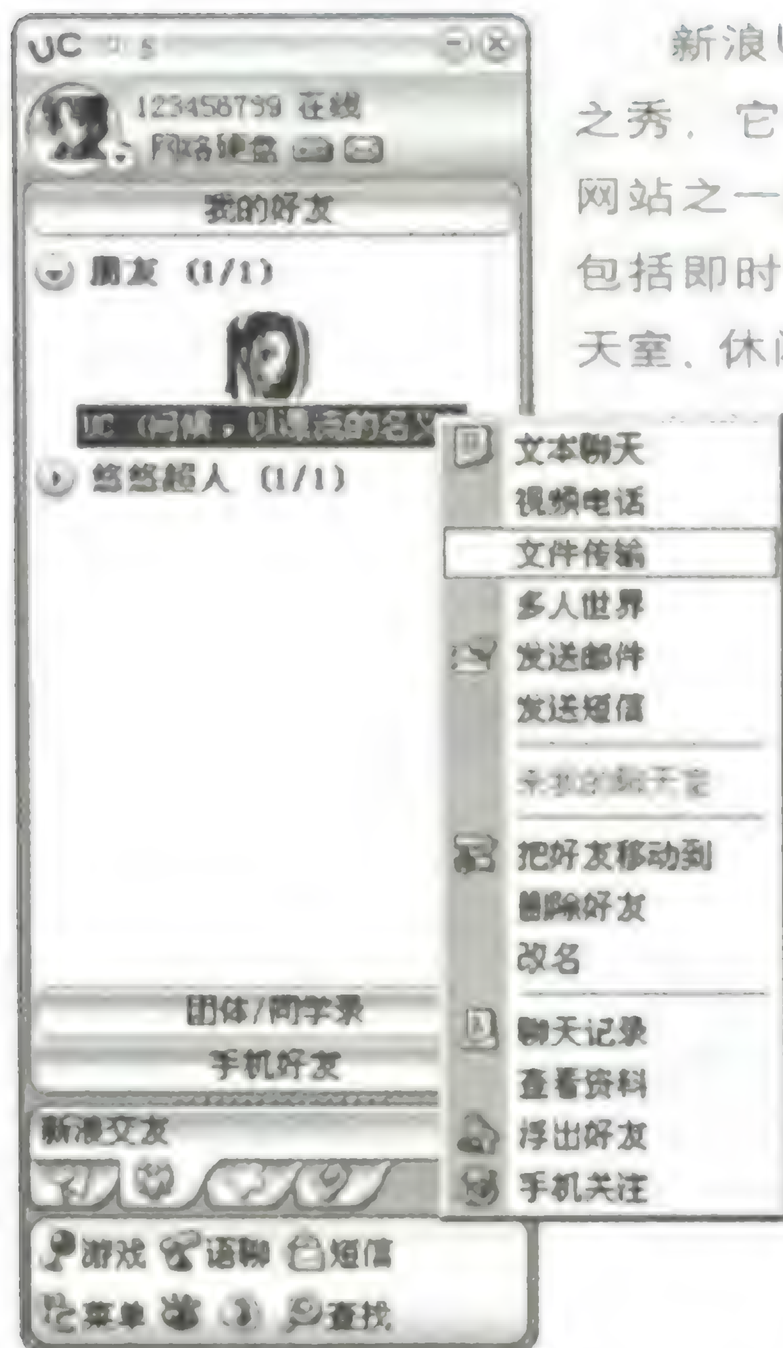




虽然已到了98级，但这时也用不着高手寂寞，因为接下来我们便要挑战公测期间的终极小怪——105级的麦加帝斯了。在进了2层的门，然后一直往左走大约1分钟的路程，会看到类似于一个冰峰王座式的地方，那里的麦加帝斯刷得最多，所以大家要尽量避开那个地方，因为麦加帝斯可不像白金瓢虫那样温顺，而且它的攻击力也非常高，如果有三四只同时围攻你的话，估计连补血都很困难，对待麦加帝斯我们的方针是各个击破。建议打怪的方法为“事必归正”加“疾风”，这样的效率最高，清怪的速度也最快。打麦加帝斯时，最好组个祭祀一起来，因为既提升了攻击力，加快了打怪速度，又节省了药钱，虽然会分出去一部分经验，但总体来说还是十分划算的。而且麦加帝斯的宝石爆率也很高，建议把打出的装备、宝石，和祭祀平分，这样也能给祭祀有继续战斗下去的勇气。因为对于祭祀来说，根本没有多少机会捡到什么装备与宝石，所以作为朋友的剑士，也不要过于吝啬，适当地跟祭祀作一下分红，祭祀肯定会更加卖力地为你服务了。

应该说在80～100的升级过程中，因为怪物的种类相对单一，而且选择面比较窄，玩家难免会有焦躁的情绪产生，所以建议大家尽量组队升级，因为这既避免了旅途中的寂寞，同时也提高了升级效率，增进了大家之间的友谊。一举多得，何乐而不为呢？

飞一般的文件传输



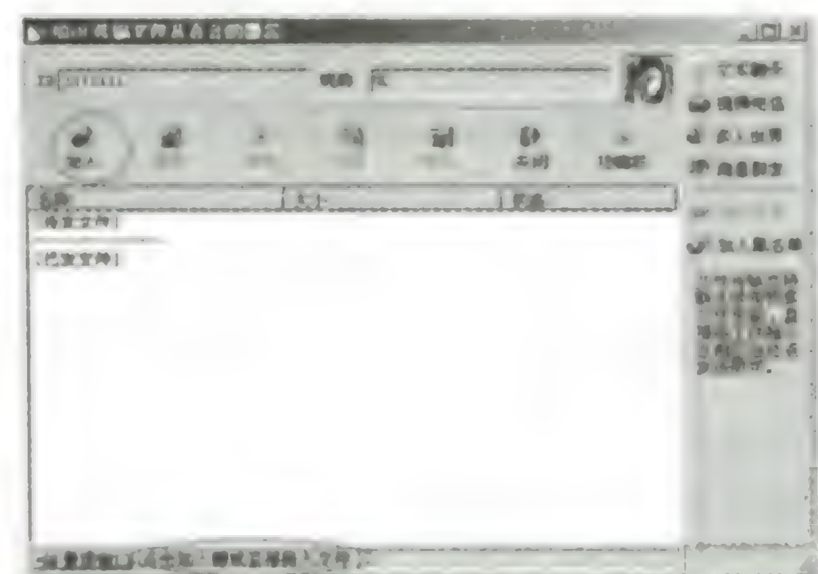
新浪UC是IM软件中的后起之秀，它依托中国最大的门户网站之一新浪网，为用户提供包括即时通讯、立体声视频聊天室、休闲游戏、免费短信、大容量邮箱、网络硬盘等各项服务，这其中有些服务是UC独有的。UC一直在不断地努力完善自己，相信它的努力是广大网友有目共睹的。除了特有的服务外，其他即时通讯软件有的功能，UC也会把它做得更出众，实用性更强，易用性更高。

就拿最常用的文件传输功能来说吧，在新浪UC新近推出的2005Beta3版本中，它对文件传输作了一些修正，传输的接通率、速度又有了很大提高！

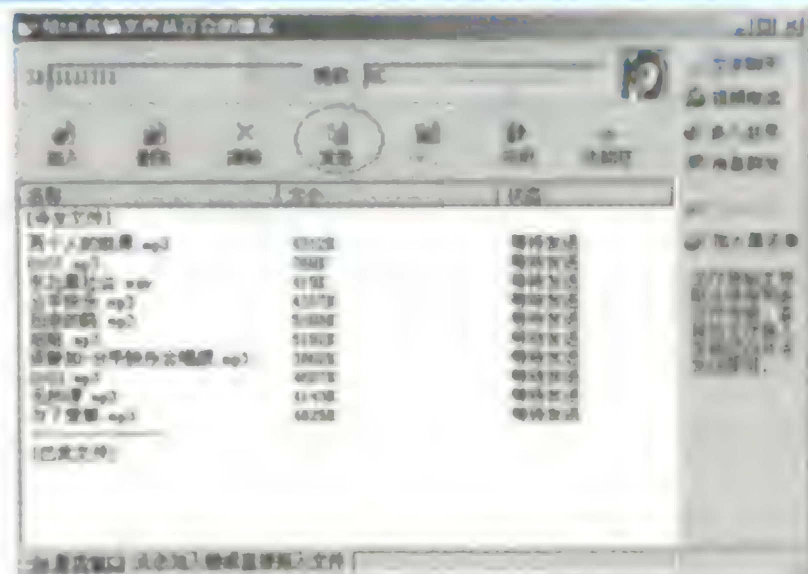


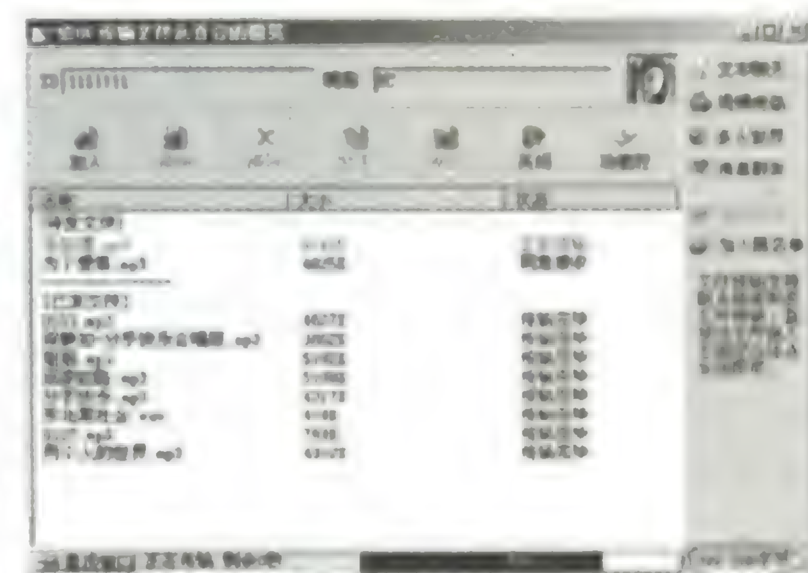
UC文件传输速度快是没得说，几兆的文件一会儿工夫就传过去了，真是“飞一般”的文件传输！不信？有下图为证：

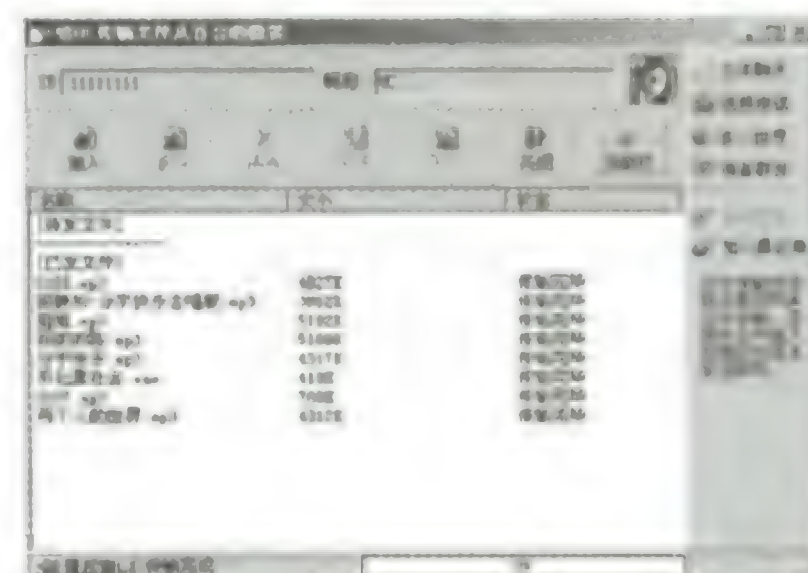
UC文件传输还有一大特色就是，多个文件一次传输。



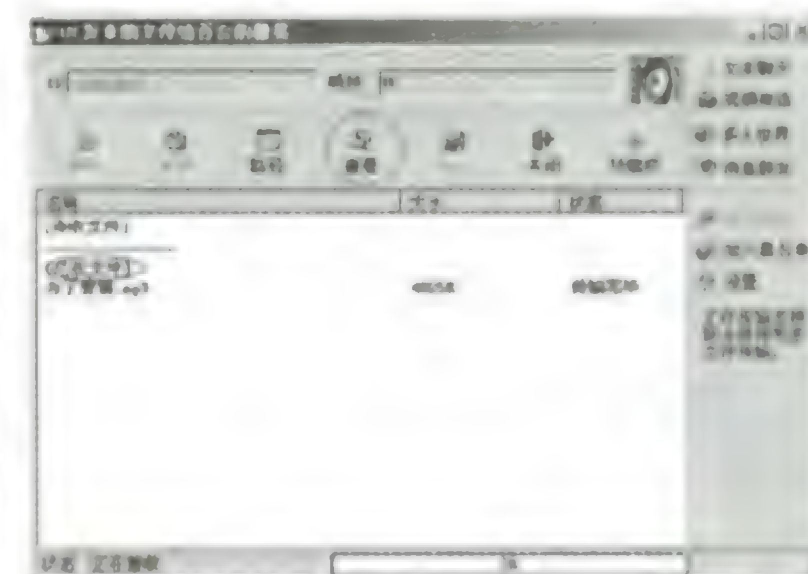
UC的文件传输是用单独界面的，这样不会因为传输的文件多而令聊天窗口眼花缭乱，文件传输的同时，不会耽误聊天。操作也很简单，只要把文件拖到发送的界面里，对于选择不同文件夹的多个文件进行传输是最方便的；还可从一个文件夹，一次选多个文件，拖到文件传输的界面，点击一次“发送”就OK了。如果你作为接收方，点击一次“接收”就可同时接收多个文件了。这样就有效地解决了在聊天窗口传输文件，接收时容易遗漏的问题。







UC文件传输的接通率高，想传文件一接就通，省去了焦急等待。



UC文件传输支持断点续传，即使网络中断了，甚至UC离线了，再上线时，找到文件都可继续对文件进行传输，省时间、快捷。

现在是互联网大发展的时代，有遍布五湖四海的朋友是常事，当你遇到值得收藏的文章、歌曲、影音资料很想和好朋友一起分享时，新浪UC可让你足不出户，只要鼠标轻轻一点，文件轻松传过去，不受空间、时间、地域限制。

还犹豫什么呢？小小的IM软件几乎“挤”进了我们生活的每一个角落，未来的网络生活，将由IM来唱主角，如果你还没有用过IM软件，没有用过UC，那就太落伍了！快快去http://www.51uc.com下载UC，试试这飞一般的文件传输吧！

天空网游宝典

——网游时代的百科全书

创世之初，神经过六天的造物和一天的休息，忽然感到一阵乏味。神说："要有一种东西，不破坏自然的规律，可让人们在另一个领域感受不同的世界！"于是就有了现在的网络游戏！在网游的世界里，人们享受着乐趣，同时也因无规则而频频迷路，神又说："要有标准的网游指南工具！"于是《天空网游宝典》诞生了（天空网游宝典主页：http://tkbd.tkgame.com）！

《天空网游宝典》简介

《天空网游宝典》作为一款针对各网游用户的本地资料查询工具，自2004年5月推出后，便受到厂商和玩家的共同关注。与传统的网游专区相比，网游宝典在内容、速度以及技术方面均占优势：有强大的本地搜索（全文搜索：迅速抓取需要的资料）、自动更新（检测内容自动更新最新资料）、热键呼出（在游戏内直接呼出查询资料）等人性化的创新设计，还通过了瑞星的安全认证。这些都得到了广大玩家的认可和支持。目前每天都有超过50万独立宝典被使用，用户已超过270万。《天空网游宝典》正逐步成为更多网游用户的标准配置。

《天空网游宝典》使用说明

1．宝典的下载与安装

在天空游戏网宝典主页下载到宝典的安装程序。

点选你所需要的宝典，进入下载页面，执行安装程序，选择安装路径后进行安装。推荐默认安装。

2．开始使用

执行在桌面的宝典快捷方式，如果资料有所更新，会提示你选择是否更新。

选择一个更新服务器开始更新

更新完成后会自动覆盖资料进入主界面。

3．功能讲解

提供游戏全方位资料的本地化查询器，可方便地浏览游戏的详尽资料。

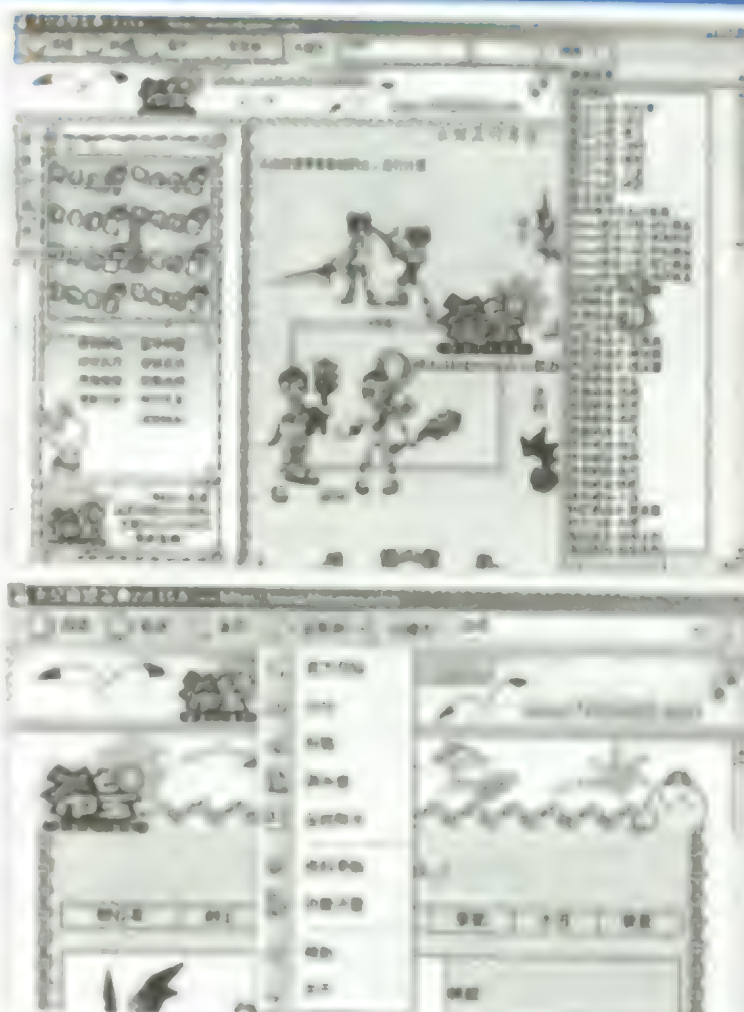
宝典界面：分为工具按钮、资料导航栏、内容显示页和搜索4部分（以希望宝典为例）。

资料导航栏：为你分门别类地显示资料，选择需要查询的类别便可看到详细资料。

内容显示页：显示当前你所查看的资料详细内容。

搜索：在搜索文本框内填入你想搜索的关键字，点击搜索即可列出所有符合关键字要求的内容，你也可在搜索扩展项中选择搜索全部内容和在已显示的搜索结果中搜索，默认搜索全部。

工具按钮：为你提供快捷方便的服务，热键呼出的设置都包含在工具按钮内。



工具按钮

前进：后退后返回原操作的页面

后退：返回上一步操作的页面

首页：连接到宝典首页

主菜单：官网：进入宝典官方网站

论坛：进入游戏相关论坛

投稿：向系统提交你的游戏资料文章，审核后可填入宝典内

在线购卡：对于收费游戏点击此选项可直接进入购买页面

更新：自动检测你的资料是否最新，通过服务器进行更新

热键设置：在你进行游戏时的人性化设定，选择好快捷键可直接呼出宝典进行资料查询

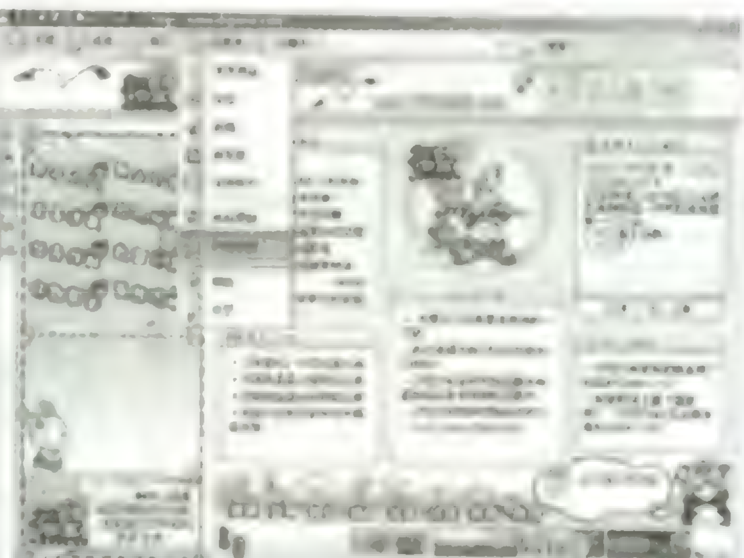
关于：关于宝典的版本资料

帮助：为你详细讲解宝典的功能和用途

• 关于宝典热键呼出功能

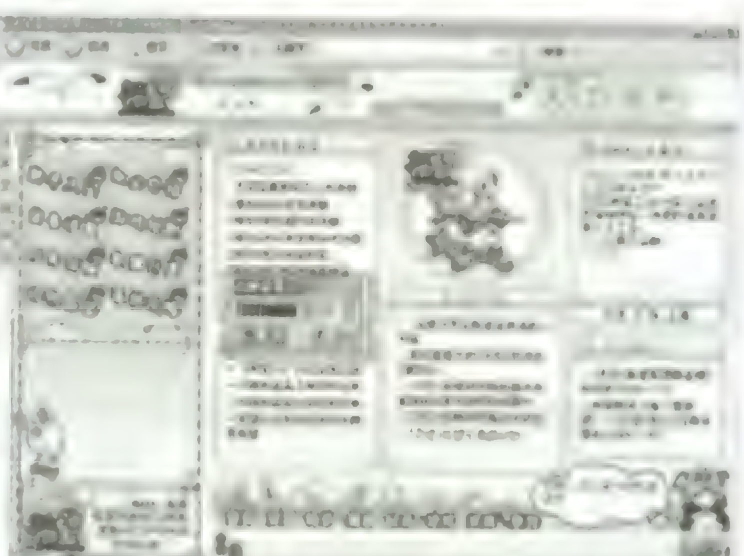
在游戏内热键呼出，方便查询资料，相对IE来说它占用极少一部分内存，对游戏来说几乎没有影响。

在主菜单内设置呼出热键如下图：



可选择系统的默认设置，也可根据玩家自己的习惯来进行热键设置：

游戏时按下热键，宝典就会在游戏中自动弹出；再一次按下热键，宝典自动隐藏。在游戏中随时切换至宝典查看任务信息，一键搞定，丝毫不影响游戏速度哦。



如此全面和权威的游戏资料，如此迅速的自动更新，避开网上查找资料的费时费力，在第一时间掌握游戏的各种情报。完全本地化，即便是断开Internet连接也可正常使用！

心动不如行动，现在就下载，将天空网游宝典搬回自己的电脑吧！

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

《大众软件》读者俱乐部优惠商品公告

特别说明：

为了感谢读者俱乐部广大会员对本俱乐部工作的支持和理解，我们将每期推出一款特惠产品，作为回报。另外，如果在我们的邮寄过程中给您带来了一些麻烦，在这里我们向您表示道歉，并希望您能继续一如既往的支持大众软件！

购买特惠产品的俱乐部会员请您仔细阅读如下内容：

1.购买产品前请您仔细阅读产品的价格、数量、性能等信息。
2.如需购买，请您致电88118588-8000或发邮件8000@popsoft.com.cn，并确认登记信息，我们将登记您的预定购买信息。
3.登记预定购买信息内容包括：会员编号、姓名、邮寄地址、联系电话
4.登记购买信息的预定者请您尽快将款汇给我们，我们将在7日内查询您的邮局汇款，收到汇款后，我们将在3日内将您购买的产品回寄给您。如7日内未收到你的邮局汇款，我们将取消您的预定。
5.每个会员限购1套。非会员无权购买。

本期特惠产品：

（仅限大众软件读者俱乐部会员）

昂达Q128 MP3 ，限量6个，120元/个

120元

昂达Q128 MP3

每款产品每人最多限购5套

50元
方案A：时尚卡通摄像头

70元
方案B：漫步者H500高性能立体声耳机

100元
方案C：手写板

9折
原价24元 折后价21.6元
（邮寄挂号加收5元）
《大众软件》游戏剧场精华本

150元
赛诺威耳机 LB-518

技术特点：
*兼容USB v2.0 全速
*结合扩音器、USB收发器和2CH DAC
*节省连接器、变压器和放大器
*能够产出3D声效、EAX和真正的5.1CH音响效果：
*信噪比 > +100dB 用 8W 装载
*这款产品已经内置了一块5.1声道的声卡了，接上USB插头，系统会自动识别并安装驱动程序，非常的方便，从“设备管理器”里我们可以看到这是一块C-Media声卡，配套光盘里也有驱动程序可以安装。

130元
出口产品

产品型号：时创U盘系列 128 MB
产品简介：
*超稳定技术
*符合USB1.1/2.0标准
*读取速度：1000KB/S(与电脑配置有关)
*写入速度：800KB/S
*支持windows98/2000/XP
*抗震防潮、防电磁干扰

如有质量问题一年内包换

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。
（俱乐部停止第一季度的征订，订阅的读者请从第二季度开始）

会员将享受如下服务：

1.定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2.定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3.不定期为俱乐部成员赠阅最新新产品宣传品及行业资讯。
4.不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5.优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6.如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
7.如需其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社并注明。
8.请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本 中国邮政汇款单
100036
¥ 2 0 0 0 0
北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
北京市海淀区玲珑巷
张XX
100000
例：购买MP3产品

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　信封封面请注明“《大众软件》读者俱乐部”活动
咨询电话：010-88118588-8000　周一至周五上午9:00—12:00，下午13:00—17:30
E-mail:8000@popsoft.com.cn

因订阅杂志和购买产品的读者很多，电话繁忙，请您谅解。为了更好服务读者，本俱乐部的电话只接听解答订阅和邮寄的问题，有关产品的问题，请您直接致电产品生产厂家和产品维修电话。

[梦想]
如何到达梦幻岛？相信它，只要相信就可以。

长大不过是一条日暮的穷途，一出天演的悲剧。
[成长]

[宿命] 火枪发明之后，
一个懦夫也可以杀死一个英雄。

记者手札

“专题到底该怎样写？”在记者组的例会上，对这一问题的探讨从未停止。很多人认为记者应有一览众山小的气魄，对事件做出全面理智的分析。理性层面的反思是少不了的——记者既是带有浪漫情怀，为理想呼吁的一批人，同时也往往是在群情激奋时突然跳出来冷言冷语讲话的人。我得承认，这个观点没错，但第三者的冷漠往往会将读者的热情拒之门外。评论越多，文章就越难把握。讲大道理就如给读者端上白米饭和绿茶，这些东西没什么怪味儿，读者也永远不会记得它们。旁征博引并非坏事，但那些哲学、心理学、社会学者的话往往蕴含深意，引用稍有不当，就会给人高高在上的感觉，也让自己的文章流于浮夸。

所以，我在这篇专题中尝试改变，我想忠实地记录下我了解的一切，希望通过丰富的叙事，让读者自己去品味它背后的意义。我们应该有更丰富的食物，更丰富的文章。我只是想讲个故事，虽然我讲得并不一定绘声绘色。遗憾的是，我没坚持到最后，因为在与被采访者的交谈中，我的内心无数次地被触动。我清楚我应该做个旁观者，但当你儿时的情景一幕幕在眼前浮现，当你回忆起游戏带给你的美妙时光，当你被深沉的无奈包围，你又如何能作壁上观！

在文章中我无可避免地夹杂了自己的个人情感，也许这篇文章并非充满理性光辉或辩证思考的高论，或许你无法在下面的文字中找到你想要的人生哲理，但至少，这是一篇真实的文章。真实的事件，真实的人，真实的情感。

记者是一群可怜的人，无论是宴会、游行，还是战争、暴乱，他们都无权参与。他们要记录别人的喜悦、兴奋、悲痛，而将自己的情感隐藏。但他们又是幸运的人，因为他们拥有话语权。我希望我能对得起手中的权利，仅此而已。

littlewing
littlewing@popsoft.com.cn



一个人做游戏

方顺和他的梦幻战争

■本刊记者 Littlewing

我发现，我需要更多的空间来存放我的杂志、光盘和其他新玩意儿，于是打算从床下的几个箱子中清空一个。那些箱子年代过于久远，以至于我完全不记得它们里面存放了什么，不过没关系，没用的东西都会被扔掉，如同那些忘却的记忆。清理过程中，我发现了一个手工装订的小本，里面圆珠笔的字迹已模糊，但依稀能看出，那是我绘制的《霸王的大陆》地图和记录的武将资料。我开始努力地回忆：它为何能令当年的我如痴如醉？

当我在电脑上运行模拟器版《霸王的大陆》时才发现，我已无法体验昔日单纯的快乐。童年的游戏、红白机带来的感动、逝去的青春，它们永远不会回来。和每一个沉醉于《超级马里奥》、《双截龙》的孩子一样，我也曾拥有一个制作游戏的梦想：让其他的孩子进入我勾勒的梦幻世界，永远沉醉。但生活与幻想往往并不相容，做游戏的梦随着与现实的接触逐渐消逝，就如叶公超为《彼得·潘》中译本作序时所说，“长大不过是一条日暮的穷途，一出天演的悲剧。”但并非所有人都选择放弃。前不久，我玩到了一款叫做《梦幻战争2》的FPS游戏，它的开发者方顺就是这样的一个人，凭一己之力完成了游戏的策划、剧情、美工、程序、音效，做出了这款完整的游戏。他用自己的全部精力来印证一个价值，来将儿时的梦想变为现实。

《梦幻战争2》并不是一款成功的游戏，这在他一个人开始制作时就已注定。没有团队的协助，没有资金的支持，没有先进的技术，没有单机游戏成长的环境，一个不合时宜的人，放弃了工作，用无数个日日夜夜做了一件不合时宜的事。方顺就好像堂·吉柯德，要面对的是虚妄的风车巨人，明知道要失败，还是要去努力，去换取一个小小的胜利。我们有必要记录下方顺和他的游戏，即便他是和你我一样平凡的人，即便结局避无可避，即便多年以后你已不再玩游戏，看到下面的故事，你会想起自己也曾有过浪漫的幻想，曾有人为了实现它而努力——"相信它，只要相信就可以。"

梦幻战争



实景见本页左下图

《梦幻战争2》给人的第一印象很奇特。游戏的情节很简单，甚至有些粗糙。主角被选拔进特种部队，在完成任务的过程中成长，最终将匪帮绳之以法，其间穿插着一些无厘头的剧情。事实上，开场动画里"特种部队"四个硕大汉字，就与市面上游戏刻意求工的风格显得格格不入。游戏场景的其他地方也一样，处处带着未经修饰的粗砺感。玩《梦幻战争2》，本身就是一种奇特的体验。在游戏中时常可看到"旅游纪念品汇总"、"南翔馒头店"、"真丝织锦缎床上用品展示"的招牌，我明知那些场景只是一张简单的贴图，还是忍不住会心一笑。如果你曾全身心投入去做一件事，你便能体会到作者的苦心孤诣。你可清楚地看到，作者为了完善游戏做出的努力，一点一滴的细节，让游戏的世界更加丰满、熟悉。我也是被场景的截图所吸引，才找到《梦幻战争2》的。《半条命2》、《孤岛惊魂》、DOOM3——我的眼睛已习惯了满汉全席般的丰盛，《梦幻战争2》像是一碟小吃，上海弄堂、新华书店，带有明显作者个人风格的人物，还有十足恶搞却又有些无奈的玩笑，没有特别耀眼的光芒，却有几分同道中人才能体会的滋味。





游戏中的很多场景采集上海街头

我用了一个小时打穿了这款游戏。准确地说，《梦幻战争2》几乎没什么游戏性，相信那些在网站报道中写下"国产CS画面直追《半条命2》"的人，恐怕没有真正去玩过它。《梦幻战争2》在户外场景上，接近甚至达到了CS的水平，但要说与《半条命2》相比还为时过早。游戏中的建筑、物体的表面，基本都是用一张贴图来解决，敌人的形象也比较单调，除了Boss，其他敌人基本上是CS的匪徒形象。但影响游戏性的根本原因在于AI：敌人的灵敏度很差，不会追击主角；敌人视野很短，即使看到主角，也要主角接近到一定范围内，匪徒才会开枪；准确度和伤害算法存在问题，顶着三五杆AK形成的火力网冲过去与敌人肉搏，往往比在远处点射来得安全；NPC的行为一成不变，与角色没有互动……作为一个十几年游龄的老戏骨，我已不记得到底有多少款游戏，在安装五分钟后就离开了我的硬盘。这些我所谓的垃圾游戏，多数也要比《梦幻战争2》精致。如果《梦幻战争2》是国内某个大公司开发的产品，我会毫不犹豫地恶言相向。可现在，我说不出，因为我敬佩独自完成这款游戏的人，我不能指责这款游戏的诚意。

在《梦幻战争2》的主页面上点击"制作组"，就会看到游戏的所有开发人员，策划、剧本、程序、测试、3D建模、美工、材质贴图、关卡设计……在每一项后面，都是同一个名字。我开始对方顺产生了兴趣，到底他是一个什么样的人？到底是什么样的信念能支持他一个人做游戏？

起点

1980年方顺出生在一个普通工人家庭，初中时父亲送给他的红白机，改变了他的未来。我们经常用《变形金刚》里的名词来划分资深玩家的类别，那些电子竞技选手、热衷于D&D扮演的以及用变态玩法折磨自己的玩家，统称"博派"，而对各类修改工具了如指掌，习惯在游戏中使用秘技或者用游戏提供的编辑器自己编制任务的玩家，统称"狂派"。方顺属于典型的"狂派"，除了用秘技在游戏中体验上帝的感觉外，他最大的乐趣就是用《坦克大战》等游戏提供的地图编辑器自己设计关卡，这一爱好一直延续到1996年，他第一次接触电脑。


方顺和他工作过的公司


方顺就是在这里，完成了他的《梦幻战争2》

在方顺的父母眼中，他和其他沉迷于游戏的孩子没什么不同。为了让他学一门手艺，做修理工的父亲选择了更直接的办法，将他送到了群益职业学校学烹饪。当笔者和他父亲聊起这件事情时，他父亲的想法非常质朴："电脑书每一本都很厚，学起来肯定很难，烹饪比较简单。"然而方顺正是在职业学校里，对电脑产生了更加浓厚的兴趣，对他来说，鼠标键盘远比锅铲用得得心应手。1997年7月方顺开始学习VB编程，在职业学校通过了VB和计算机中级考试。在国外，确实有许多VB爱好者用VB开发游戏，但国内普遍对VB存有偏见，一个VB程序员很难找到一份好的工作。确实，目前市场上的知名游戏，都是用C++开发的，VB在游戏开发上存在先天不足。VB 6.0还不是完全OOP的语言（面向对象的语言），不能编写控制台的程序、不能编写服务、不能编写多线程的程序。简单地说，两者在编程效率上依然存在差距。

那方顺为什么选择VB呢？"一开始我也是学C++，不过我周围没人会计算机，更别说计算机语言了。C++的代码晦涩难懂，简直就是天书，完全靠自学，没有一两年的时间根本入不了门。"方顺说，"后来就改学VB，VB最大的特色就是入门容易。"1999年方顺完成了职业学校的学业，开始在上海师范大学读计算机及其应用自考专科。而父母对他的看法也随着他电脑水平的提高逐渐发生了转变。"方顺认准了一件事情，就一定会干下去，他有这种执著的劲头。"他父亲说，"从他学电脑开始，邻居、他的朋友、同学有了电脑方面的问题都会来找他帮忙。他英语不好，讲英语未必听得懂，但编程用的英语名词都能看懂。他从小就爱玩，这是我们头一次看他能全身心投入去做一件事，他是真的喜欢，所以我们最后也决定支持他学电脑。"

2001年方顺完成了他第一个成功的作品——Winspy。Winspy是一个基于Windows的应用程序，它的作用是分析当前正在运行的程序信息，包括窗体、进程、可执行程序分析，有点像Win2000里的任务管理器，不过主要面向程序员。不久，他开发出了Winspy IDE。"Winspy IDE是我编程的里程碑，它是一个用VB写出的计算机语言的开发平台，包含完整的窗体编辑器、控件列表、属性窗口、代码编辑器、类查看器等，界面和VB几乎一模一样。"说起Winspy IDE方顺显得很兴奋，"很多程序员的梦想之一就是能做出自己的开发环境，虽然Winspy IDE并不完善，我算是实现了自己当程序员的第一个梦想，《梦幻战争2》是第二个。"方顺的游戏之梦就这样开始了。




看到这熟悉的标牌，是不是觉得很亲切？

抉择

2001年，方顺开发了他的第一个商业程序，给上海库玛计算机有限公司开发问卷设计系统。这个系统包括问卷设计、问卷发布、问卷回收、数据分析，发布方式包括网络、局域网、文本、EXE，还可发布到PDA上，方顺用整整两年的时间完成了这个系统。那时方顺每个月收入仅有1500元，而这点儿收入他都用来更新电脑，购买游戏开发方面的书籍。他把工作之外的时间都用在了学习编程上，两年不出家门埋头开发，让他几乎忘记了怎么与人交往。



除了游戏方顺唯一的爱好是收集模型，当然，他也没忘记把这些模型用在游戏中



什么是程序员必读教材？没错，就是放在最上面的游戏圣经——《DOOM启世录》

2003年9月，方顺来到上海天图信息技术有限公司担任软件工程师，这是他第一份正式的工作，每个月的收入将近4000元。这已是一份不错的工作，却与方顺期待的相距甚远。一年以后，方顺离开了天图。"你为什么辞职？"我问。"那时上班工作技术含量非常低，都是重复劳动。别人要两个月完成的项目，我一个月就可完成，但在单位不能做自己的事，绝大部分时间可用'无聊'来形容。"方顺回答，"下班之后我的时间都用来做游戏，心情很亢奋，长时间的心情反差，是我辞职的原因。但真正让我下定决心的，是《DOOM启世录》。"

如果你无法理解一本书为什么会改变一个人的一生，那么我建议你去读一读《DOOM启世录》。即使我并非程序员，也无法抗拒id这个群体中每一分子的个人魅力。当我和方顺交流对《DOOM启世录》的感受时，彼此都毫不掩饰对天才程序员约翰·卡马克和天才关卡设计师约翰·罗梅罗的崇敬。id对于上世纪90年代之后的游戏界而言，就如同上世纪60年代的披头士。我曾在一个程序员的Blog上看到这样一句话——"对我而言能称为宗教的只有三样东西，Google、Blizzard和id。"他们代表了三个领域的极致。对方顺而言，程序员就要做到卡马克的工作状态，而卡马克的成就则是程序员的最终归宿。《DOOM启世录》这本id公司的创业史，就是程序员的圣经。

于是，辞职之后方顺足不出户死磕VB。在与他父亲的交谈中，我能感到他父亲对他辞去工作依然有些耿耿于怀，但这次他没有再为方顺安排工作，因为他知道，自己的儿子已永远不会去做游戏以外的事情。方顺也向父亲做出了一些让步，许诺2005年春节以后他会找工作，在这之前他在家全力开发自己的游戏作品。他用自己的积蓄更换了电脑，在电脑桌上摆上心爱的坦克模型，把《DOOM启世录》放在一摞厚厚的计算机教程上，开始计划除了吃饭睡觉之外的时间该如何运用——是该做自己想做的游戏的时候了。





这是游戏中最精美的一个场景，墙上的涂鸦是上海涂鸦比赛获奖的"西瓜精"

圆梦

方顺经常谈起父母对他的宽容，他在家开发，屋子都是父母给收拾。他的前三个作品《梦幻坦克》、《梦幻格斗》、《梦幻战争》都因种种原因失败了，但这并不能阻碍他开发的决心，在父母的默默支持下，2004年12月，他第一款完整的游戏作品完成了，这就是《梦幻战争2》。



《梦幻战争2》盗版盘封面

方顺并非仅凭一腔热血去搞开发，他说："我认为开发引擎是很困难的，而且中国在游戏开发方面的书籍和资源也很匮乏，开发人员需要付出很大代价才能开发出引擎，而问题是你在开发引擎，人家国外也同样在开发新的引擎，想要超越国外的引擎是非常困难的。而且，引擎是一款游戏中最基础的框架，我觉得更应该考虑如何利用好引擎去做好一款游戏，而不是重复制造引擎。"《梦幻战争2》使用的True Vision 3D引擎就是他花150美元购买的。他善于把有限的精力用到无限的开发中，可是为什么做出了独自开发游戏这种近乎"荒诞"的举动？方顺说："其实在《梦幻战争2》程序完成框架后，我曾想在网络上找志同道合的人组成一个Team，共同完成游戏，结果一个都没找到……""实话说，我觉得在网上找合作伙伴并不现实。""没错。"方顺显得很无奈，"我也这么认为，不过我除了网络，实在找不出第二种方法来找人了。"我曾到方顺个人主页的论坛上，看过他征集合作伙伴的留言，回帖的多为崇拜他的玩家，或者对游戏开发怀有美好憧憬的热血青年，却很难找到一个专业人士。"确实，符合条件的人非常少，或者说几乎没有。"方顺顿了顿，然后斩钉截铁地说，"不过，这并不能阻碍我继续完成下一个作品的决心。"

方FS

Software Studio

组建一个属于自己的游戏工作室开发游戏，是方顺最大的愿望

方顺没有去和当年一个人完成《平原惊雷》的石璐一样到处推销自己的游戏，也从没考虑过把自己的游戏用于商业。"说真的，关于我的游戏会有多少人玩，有多少人注意它，会不会考虑商业合作的问题，我都没有考虑过，我只是在做我想做的游戏。"就好像他的偶像，id的四位创始人一样，他奉行技术创新和追求速度的精神，而不是仅仅追求金钱。DOOM和Quake早已脱离了游戏本身，成了一种追求厮杀与战斗的文化，方顺也希望自己开发的Mod能被玩家使用，做出比《梦幻战争2》更完美的世界。事实上《梦幻战争2》以一种另类的方式上市了，方顺在电子市场找到了《梦幻战争2》的盗版光碟，光碟的封面来自著名FPS游戏《光晕》。方顺一询问盗版商《梦幻战争2》为何物，盗版商立刻不遗余力地推荐，并介绍这是新出的游戏，只有他一家有货，画面赶超《半条命2》云云。方顺欣然"受骗"，一古脑儿买下三盘，看盗版商乐得合不拢嘴的样子，恐怕少不了要再去进货。让人哭笑不得的是，光盘里面还有《实况足球8》，用方顺的话说："这可能是盗版商为了降低退盘率友情附赠的吧！"

正如它的名字一样，《梦幻战争2》的完成，也代表着方顺为了实现梦想，与潮流抗争的一次小小的胜利。在《梦幻战争2》的结尾，游戏中那个被解救的财团总裁实际上就是方顺本人的化身。总裁在与秘书的对话中说："我想把这次的事情做成一款单机版游戏！""您的心情我可以理解，可是做单机游戏是没有市场的，会亏很多钱！""这些钱算不了什么。"他明知在国内开发单机游戏很难成功，而一个人开发则注定不会被市场接受，依然坚持着自己的信念。这是一种类似尼采超人精神的人生观，明知是悲剧却仍然要抗争的人生观。他是一个另类的人，注定无法成为商业社会里的弄潮者——这也许就是我们这个时代的商业内涵。

宿命



武士的孤独，只有自己才能体会

方顺的经历让我想起了已故电影大师黑泽明的经典作品《七武士》，在这部电影里，一个村庄不堪强盗骚扰，雇佣了七位武士来保护村民，而报酬只是一日三餐。最终七位武士以四人牺牲的代价全歼山贼，农民恢复了日常的生活，而武士们的事迹却再没人记起。

影片中牺牲的四位武士，都死于火枪之下，就连身为剑豪的久藏也不例外。火枪作为影片最精彩的譬喻——在象征一种古典时代公正、高贵的英雄主义消亡的同时，也代表了残酷的无法抵御的宿命：任何人都无法与历史的车轮抗衡。在探讨VB和C++之间的区别时，方顺曾说："大家用C开发，因为C语言是更底层的语言，它可很容易地和汇编打交道。它灵活、跨平台、支持的库非常多，资料也非常容易获得。C++几乎是万能的，上到Windows应用程序、游戏、服务，下到控制台、DOS程序、汇编都能做，语法上也非常灵活。"我要求他用更浅显的语言来解释时，他同样采用了这个比喻："如果说C++是枪，VB就是筷子。筷子对于普通人，只能用来吃饭，但对于一个内功很好的高手来说，筷子也能用来杀人。"堂·吉柯德曾说过，"火枪发明之后，一个懦夫也可以杀死一个英雄。"火枪杀起人来更简便，效率更高，而在高手手中，他能发挥更高的准确性和威力，那么，我们还有什么理由去用筷子？这就是为什么目前市场上的顶级游戏都是用C++而不是VB开发的原因。方顺学习了七年的VB到底能做出什么样的游戏？



单独拼搏是件悲壮的事情，但我不会选择沉沦

我的朋友HeroN也是一个程序员，他对方顺和《梦幻战争2》的评论带着程序员特有的逻辑性和直白："站在一个程序员的角度，我非常敬佩他的勇气与毅力。但是，在这个社会分工极端明确的时代，竟然还采用这种手工作坊的工作方式，注定会被社会所淘汰。游戏开发涉及的方面包罗万象，决不可能一个人做到面面俱到。不如把这些时间和精力放到其中的一个方面，将其做到专精，就容易使做出的游戏更出色。"他停顿了一下，尽量让自己的语言更好理解，"七年，只用VB作开发，这在一般程序员看来简直不可思议。并非我有意抵辱，众所周知VB只是一种傻瓜型的编程语言。控件的封装性好，导致颗粒度大，接近底层的开发几乎没有办法。他用VB做七年，一方面可以说是他的执著，另一方面也可以说是他不接受新事物，创新意识不够。这一点对游戏制作者来说是致命的缺陷。用VB也注定了他无法开发出质量上乘的游戏作品。"

《七武士》中另一个时常出现的比喻是风，风在许多的关键场景出现，象征着时代的改变和无法抗拒的潮流。黑泽明曾说："武士是弱者，他们会被风吹得远远的。"国内游戏市场的现实和发展的趋势，也是方顺一个人无法抗拒的。方顺在言语中从不掩饰对网络游戏的鄙视，虽然我对他的观点深以为然，但这些网游和日渐浮躁的玩家一起，扼杀着单机游戏的市场，让越来越多做单机游戏的人为了钱去搞网游，却是无法改变的现实。我所能做的也仅仅是在杂志上发几句牢骚，而不能像方顺一样，真的一个人去和时代抗争。

在这部电影中，所谓武士不过是流落四方为了换取报酬而打仗的浪人，黑泽明和每一个看过这部电影的人，都会用"武士"来称呼他们，这本身就有几分悲凉的意味。方顺与那些被大公司收编的游戏开发小组相比，就好像浪人和武士的关系。游戏完成的喜悦，玩家的鼓励可看作是对他努力的一点小小的慰藉，对他"游戏开发者"身份的认可，但这点安慰与游戏的缺憾相比太微不足道了。


永远走在路上的七武士，永远走在路上的中国游戏人

影片给当时的社会划分了三个阶级：城主、武士和农民。笔者觉得，如果把大大小小的游戏公司比作城主，农民就是我们的玩家。在影片的结尾，农民们恢复了正常的生活，唱着秧歌在田里欢快地劳作，陪伴着幸存武士的，只有四座孤坟和他们坟头上的长刀。武士领袖勘兵卫说了句意味深长的话："我们又失败了，胜利的永远是农民。"城主的意义在于征服。为了写下这篇文章，我接触了许多游戏开发人员，在和一位游戏主程序聊到方顺时，他的话并不代表所有游戏开发团队领导的想法，但很有现实意义："游戏永远不能脱离商业，这二者本来就是紧密结合互相支持的。方顺这样自己闷头做游戏，本身就是对玩家，对家人，对自己的不负责任。从技术上说，他'故步自封不思进取'，完全不能适应这个时代游戏开发的需要。从人格上来说，他也太过于以自我为中心，和他人的沟通协调能力不够，会影响团队间的配合。唯一一个游戏人应有的品质——执著，反而成了他改进的最大障碍。我不可能让我的团队里出现这样的成员。"amima是我认识的少数女性游戏设计师中的一个，曾策划过许多手机游戏和休闲游戏，她的观点更有人情味："我再次感受到了久违的那份对游戏的虔诚。从一个项目负责人的角度，我欣赏方顺这样的人才，但是不得不说，一款成功的游戏往往是团队合作的成果。""单独拼搏是件悲壮的事情。"——她说出了大多数旁观者的心里话。

而农民则与大地紧密相连，武士无论多么了不起，都是放逐了自我的群体，是一个悲剧的符号。当历史的浪潮已无法阻挡，他们选择抗争，或者沉沦，但结果都是被人们忘记。在HL2World网站上，我看到了国外一位玩家用Source引擎制作Duke 3D的消息，并不只是方顺一个人为了"做我想做的游戏"的信念，与时代抗争。他能完成一款完美的游戏又能怎样？一款再好的游戏，玩家也不会有兴趣去关心他的开发者是谁，游戏公司的名字也并不重要，即使是卡马克这样的天才，也迟早会被人忘记，留在玩家心中的经典，只有游戏本身而已。生于上世纪80年代的我们想得到一件东西太容易，畸形的游戏市场，更是让玩家心中的本我主义恶性膨胀，"我"的感受最重要，而游戏则如同廉价甚至是免费的玩具。"只要我喜欢，有什么是不可以的呢？"关心它幕后的制作人，实在是太不可思议了。即使是那些"小岛fans"、"上三fans"，关注制作人的心理动机未必比明星偶像崇拜者高到哪里。它更类似一种时尚，在这种动机下，宫本茂与席德·梅尔的关注度与他们的成就是成反比的。拥有"光环效应"的制作人更符合本我主义玩家的胃口。更多时候，玩家对游戏幕后的触及，其动机类似吃惯了鸡蛋，有一天忽然想见见那只下蛋的母鸡，无非是一种好奇罢了。即使有这篇文章和一群默默支持他的玩家，"光环效应"也不会在方顺的身上显现。采访中，这个腼腆的男孩一直希望记者低调低调再低调。玩家也许永远不会关注他，这枚浓缩了他心血的蛋也不会让人在吃完后对母鸡产生联想。

黑泽明给影片安排了一个悲剧的结尾，让壮怀激烈的战斗和武士们不合时宜地选择，在宿命面前变得微不足道，但结尾却不是我们真正关心的，就如同我写下这篇文章，记录下方顺和他的游戏。一个人如此执著于这样的一种追求，对他自己有什么帮助？对他的家庭有什么好处？对行业有什么影响？对社会有什么影响？对玩家又有什么影响？我希望你能在文章中找到答案。他的游戏是否成功并不重要，我只是关注这一过程，至少他没有选择沉沦。虽然结果无法逃避，但我依然会继续地记录下去，哪怕，这只是他一个人的游戏。

PS： 在本文截稿时，方顺发布了他的《梦幻战争2贺岁版》，这款游戏吸取了许多《梦幻战争2》玩家的意见，在AI和画面上都有了明显的进步。进入游戏后响起的《欢乐颂》也让人心情愉悦，除了Logo是由网友重新设计之外，《贺岁版》也有了配乐——由几位大学生组成的93d乐队为这款游戏创作的乐曲，他们中的一员是方顺的支持者。虽然音乐显得有些粗糙，但接近流行金属的曲风与游戏的风格契合得很好。我很高兴地看到，方顺不再是一个人，有了更多的人与他一起做游戏。

海外传真

涂鸦揭示布莱尔和盖茨

2005年1月31日 CNET

在世界经济论坛上，人们在英国首相汤尼·布莱尔的桌子上找到一张画满涂鸦的纸，笔迹专家们十分兴奋地对其进行了分析，发现布莱尔似乎正承受着巨大的心理压力。专家们介绍道，纸上涂抹的这些混乱的方块、圆圈以及关于债务和生意的笔记，从各个角度显示出布莱尔“试图努力集中精力”，或者“不是当领袖的材料”，或者“失落和紧张”的心态。但这里还存在一个问题。事后证明，这张涂鸦和布莱尔没有半点关系，而是当时与布莱尔同坐在一张桌旁的微软创始人比尔·盖茨所为。布莱尔唐宁街办公室的一位发言人表示，一些来自比尔和梅林达·盖茨基金会的人认为，和布莱尔相比，这张纸更有可能出自盖茨之手。他补充道：“当这张纸被公布于众的时候，我们很吃惊并没有人来向我们吵着问事件的真相，因为很显然这笔迹并非出于首相之手。”心理学家和笔相学家们分析了一系列带有布莱尔笔迹的报纸和笔记等，甚至发现了布莱尔1997年第一次参加选举之后书法是如何越变越精的。唐宁街发言人表示，他们正期待着心理学家尽快分析出比尔·盖茨的笔迹为何与布莱尔的如此相似。

《魔兽世界》矮人裸奔抗议大游行

2005年1月30日 WOWAR.com

1月29日，《魔兽世界》北美服务器上众多“战士”职业的玩家由于不满意暴雪公司对于战士职业一再的削弱和对某些Bug迟迟无法解决，在游戏中以脱光了衣服的矮人身份聚集并示威游行，抗议暴雪对战士的过分削弱。一瞬间没衣服的矮人战士形象充满了整个矮人新手村和主城的拍卖场。抗议的口号——“Make a warrior a WARRior again!”（让战士成为真正的“战士”！）充斥着整个公共频道和公会频道。暴雪方面在沉默了一段时间之后，不得不在游戏内和论坛上进行警告，声称“暴雪非常感激你们的建议，你们提出的每一项建议都是有价值的。但是请你们把你们的建议放到论坛上去而不是在游戏里喧闹，如果你们继续这样做，我们将对你们的帐号采取行动。”最终在抗议活动结束之后，几位活动的主要组织人员和活动时表现积极的玩家遭到了被封停帐号3小时的惩罚，理由是“骚扰”。但随后暴雪在论坛上公开进行答复，承认对于战士职业的调整以及技能的平衡性上有问题，并承诺尽量进行改善。事情最终以平和的方式收场（多说一句，如果这事情发生在中国，网游公司和玩家各会是怎样的表现呢？）。



《寂静岭5》将在下一代主机推出？

2005年2月1日 Eurogamer

充满憎恶和邪恶的游戏《寂静岭》第五部作品的开发日前已经有消息放出，但是之后的作品将很有可能在下一代主机上推出。在不久前的新闻发布会上，该游戏的主策划Masashi Tsuboyama已经确认了这一点，不过之后的续作将在未来哪一款新主机上推出，KONAMI公司尚未确定。

《寂静岭5》目前公布的游戏副标题为“Shadow”，影子。游戏的开发团队希望本作主题将是该系列最成功的第二代作品的一个回归。他们表示说，第五代作品的情节将和《寂静岭》最初设定的黑暗历史背景有关。虽然具体的故事情节KONAMI方面并未透露，不过据悉开发团队在一篇写给KONAMI股东的信件中有这样的叙述：

在2006年，《寂静岭》系列在PS2的《昔日之影》将会让玩家最后一次回到寂静岭，回忆主人翁在寂静岭的痛苦历程，再一次将这地狱般的小镇展现在玩家面前。游戏开始的时候玩家会被囚禁在精神病院中，在医生向主角询问有关寂静岭的问题之时，主人翁会回想起一些片断——这听起来倒是有点落入俗套。

次世代引擎——Fight Night公布截图

2005年1月16日 Gamezone

游戏机市场的三方之争仍在进行中，SCEI、微软和任天堂三大阵营也在全力开发功能更强劲的新一代主机。而软件开发商也未雨绸缪，开始研发针对新主机的引擎技术。不久前，美国艺电（EA）公司在一个游戏开发座谈会上公布了其位于洛杉矶的研发团队开发的最新3D技术。通过开发演示的截图我们可以看到，通过这个技术引擎所制作的3D人物又进一步接近“真实”世界了。在纹理渲染上，不再是以前皮肤带着金属光泽的虚拟人物。这个3D黑人头部造型只使用了10 000个多边形构成，加上独有的辅助特效功能，却能使之有如同真人般的质感，不但人物的皮肤纹理非常真实，还有皮肤上的凹凸皱纹、五官的表情变化、眼神闪耀的光芒等，看起来栩栩如生。EA还表示，这个全新3D技术将使用在SCEI的PS3、微软的Xbox2和任天堂的新主机的游戏开发中。

任天堂红白机内裤？

2005年2月1日 hellapie

在这个网站上，有人设计了一款非常特别的女士内裤，该款内裤的样式是按照任天堂的FC美国版机身设计的，其中有95%的棉质成分，5%的弹力莱卡面料，最好用冷水手洗，不要甩干，原价12美元，现价5.98美元。据说很多欧美玩家对这款内裤非常中意，不知这种内裤的设计是否得到了任天堂的授权。

首届中国游戏产业年会落幕广州

■本刊记者 冰河


华丽的开幕式现场

由中国出版工作者协会游戏工作委员会主办，中华人民共和国新闻出版总署、广东省新闻出版局大力支持的第一届中国游戏产业年会，于2005年1月20日～21日在广州番禺长隆酒店召开。本次游戏年会是国内游戏研发、出版运营、渠道分销企业与专业媒体的年度盛会，也是行业内举办的规格最高的行业盛会。光通、盛大、新浪、金山、搜狐、九城、连邦等中国游戏企业、行业协会、新闻媒体300多名代表共聚一堂，探讨中国游戏行业未来的发展之道。国家新闻出版总署音像出版管理司副司长寇晓伟就中国国产网络游戏产业发展的宏观环境作了具体的分析，并与厂商和媒体代表针对网络游戏需要的相关法律和政策支持展开广泛的讨论。在会议随后举行的主题论坛上，厂商代表纷纷就中国网络游戏在技术、设计、经营等方面的问题表明了自己的观点，盛大公司总裁唐骏认为中国网游企业需要在研发、经营上的国际化、系统化上加大投入，金山公司总裁雷军则坚持游戏的本土化、民族化才是中国网游崛起于世界的根本，而目标公司总裁张淳提出需要从基本做起，完善中国游戏开发行业的结构，杜绝急功近利的做法。网易公司领军人丁磊则认为不能单纯从经济角度来对待网络游戏的发展，如何提高网络游戏的艺术内涵，扩大网络游戏在社会中的正面影响，从根本上改良网络游戏生存的宏观环境，是很长一段时间内中国游戏行业从业者首要执行的任务。虽然各自的观点并不相容，但业界人士都认为这是中国游戏企业在发展中不可或缺的探索和尝试。此外，晶合、连邦等渠道分销企业对如何整合产业上下游资源，更有效地发展游戏服务内容提出了自己的看法。而媒体代表的发言则专注于如何推广健康正确的游戏理念，改善和净化游戏产业发展的宏观环境。会议在精彩的发言和争论中落下了帷幕。

此次大会还评出了2004年度中国游戏产业的最佳开发商、运营商、渠道商、媒体等多个奖项。《大众软件》因为多年以来对中国游戏行业不懈的推广和探索，在本次评比中被厂商和用户评为“2004年中国十佳游戏媒体”之一，这也体现了业界对《大众软件》在游戏行业中长期努力开拓行动的支持和鼓励。



网易丁磊畅谈网游发展的未来

业界动态

音乐大师林坤信加盟《功夫Online》

曾经为中文武侠RPG经典《仙剑奇侠传》制作配乐的著名音乐人林坤信近日与北京腾武达成协议，将为开发中的《功夫Online》谱写具有中华古典特色的原创音乐。自国际插画大师北千里加盟《功夫Online》开发之后，这是第二位大师级游戏制作人加盟《功夫Online》。《仙剑奇侠传》中《蝶舞春园》、《蝶恋》、《比武招亲》等经典曲目已为众多玩家所耳熟能详，当时制作这些曲目的林坤信老师，以旋律为主的剧情化音乐为主基调，创造了被很多玩家称为“黄金旋律时代”的游戏音乐奇迹。以至于后来的很多游戏音乐都效仿“仙剑”的音乐风格。可以说《仙剑奇侠传》音乐是中国游戏音乐发展的一个里程碑。而《功夫Online》的音乐将以中国古典音乐风格为主，着力打造中文武侠游戏的新经典。



50种非法盗版游戏被清查收缴

据悉，《泰坦巨人》等50种非法电子游戏出版物，被列入新闻出版总署和全国“扫黄”办的清查收缴名单，这些非法电子游戏，都是岁末年初之际对电子出版物及软件市场进行集中检查时发现的。这50余种非法电子游戏出版物包括《泰坦巨人》、《模拟人生2》、《战地——越南》、《侠盗猎魔》、《恐惧杀手——杀出地狱》、FIFA2005、《极品飞车7》等盗版游戏出版物26种；《滚

雷行动》、《阿尔法之拳头》、《毁灭终结者》等未经批准的非法引进版电子游戏出版物24种，涉及北京银冠电子出版有限公司、吉林音像出版社、河北音像出版社、黑龙江文化音像出版社、安徽电子音像出版社、中国青少年音像出版社等多家出版单位。

新井健二中国畅谈《飚车》

SEGA著名赛车游戏制作人、"头文字D之父"新井健二先生近日造访中国，在代理网络游戏《飚车》的上海天纵公司畅谈了自己对于赛车类游戏的看法。新井先生认为，操作性是赛车类游戏的核心，SEGA在策划制作《飚车》的时候就是遵循这一指导思想进行的。此外赛道的路况和环境也是影响玩家游戏感觉的关键因素，因此《飚车》将不断完善相关的赛道场景，诸如妙义、正丸、秋田等著名赛道将被逐步引入。最终玩家将在电脑上享受到与PS2主机上同样的游戏快感。



江民携智冠共倡安全娱乐

近日，北京江民科技宣布，2月1日起携手国内著名游戏厂商智冠，共同打造2005年网络游戏安全娱乐新空间，为广大网络游戏玩家在春节长假期间的安全娱乐保驾护航。据悉，此次合作主要从智冠的新作《仙境传说之缤纷洛阳城》切入，从2月1日起，江民公司为《仙境传说之缤纷洛阳城》玩家免费提供一个月使用期限的KV2005杀毒软件，设置使用这款杀毒软件的隐私信息保护功能，可确保游戏玩家帐号、密码以及游戏装备不被黑客窃取。



《魔兽世界》美服再出风波

1月22日晚，《魔兽世界》美国运营方的20组服务器出现非正常停机，随后《魔兽世界》官方论坛贴出了暴雪总裁Mike Morhaime的一份声明，他对昨晚发生的20组服务器停机的问题作了解释，并表



示这些服务器上的玩家将获得4天的免费游戏时间。类似的事故不是第一次发生，一周前同样因为服务器问题，《魔兽世界》的所有玩家获得了3天的免费游戏时间。对于服务器出现的问题，美国暴雪方面并没有给出充分的解释。

腾武数码荣获2004中国游戏企业新锐大奖

2005年1月21日，首届中国游戏产业年会评出了2004年中国游戏产业在各方面表现突出的企业和个人，上海腾武数码科技有限公司荣获2004中国游戏企业新锐大奖。这个奖项体现出了业界对于腾武数码科技在市场推广和运营能力方面的认可。

游戏学院2004年会圆满结束

历时两天的"游戏学院项目全国合作伙伴2004年会"于2005年1月12日圆满结束。此次年会以"汇萃产业精英、共创美好未来"为主题，回顾2004年、展望

浩方新年探索盈利之道

■本刊记者 冰河

冬日的寒风呼啸着在北京SOHO现代城繁华的高楼大厦间卷过，从大望路地铁站走出的白领们忍不住裹紧身上的冬衣，匆匆为了自己的生活奔忙。坐在地铁站旁邦客咖啡温暖的房间里，浩方在线CEO张平合先生接受了本刊记者的专访。众所周知，2004年浩方在线先后与上海盛大、雅虎中国签署了合作协议，并得到了数目不菲的投资。但有投资必定要有收益，浩方在线如何拓展收益渠道，就成为2005年业界和用户关注的首要问题。

"盈利的压力就像冬天的寒风一样，不可见，但时刻弥漫在周围的空间，对浩方来说，选择什么样的衣服来抵御这种压力，是管理层一直以来思考的问题。与盛大、雅虎的合作，虽然在一定程度上改良了公司的资金环境，但对企业寻找成熟可行的运营模式的压力也增大了，所以2005年，浩方在线的首要工作是建立并完善新的收费服务模式，着力拓展浩方的盈利渠道。"张平合先生首先表明了自己的观点。由于浩方在线原先是国内最主要的免费竞技对战平台服务提供商，因此



浩方在线首席执行官张平合先生

2005年。出席年会的有信息产业部电子教育中心的领导及60多位全国授权中心的代表。据介绍，此次年会是游戏学院项目成立后召开的第一届全国合作伙伴年会。游戏学院自2004年7月份成立到当年年底，在全国已经发展到42家授权培训中心，在培学员2000多人，成为国内极具权威和影响力的游戏人才培训中心。会上，信息产业部电子教育中心主任徐玉彬对游戏学院取得的成绩给予了充分肯定。他指出，中国游戏产业将在2005年走向成熟，但产业发展的前提是先发展国产游戏专业人才。

国产网游基金招标揭晓

■本刊记者 冰河

在近日结束的2004年度电子信息产业发展基金网络游戏开发平台项目招标中，长宽、盛大、金山等10家企业中标，信息产业部将为此拨款1000万元人民币，用以支持中标企业在规定时间开发网络游戏通用引擎。电子信息产业发展基金是国家支持电子信息产业发展的一项专款，2004年度电子信息产业发展基金共有包括软件、数字电视、集成电路等11个类别的79个项目，其中重点招标项目有包括网络游戏开发平台等在内的19个项目，这也是网络游戏首次被列入电子信息产业发展基金。据悉，此次列入信产部电子信息产业发展基金重点招商项目的网络游戏项目名为“网络游戏开发平台项目”，主要任务是开发网络游戏通用引擎，据业内人士猜测，该引擎的类型可能是3D的MMORPG引擎，未来该引擎将提供给国内网络游戏公司开发网络游戏。目前公布的名单中有10家企业中标，被分成3个课题组，长宽网络、盛大网络、金山娱乐、中兴通讯等国内知名的游戏和IT企业分别处于不同的小组中，每个课题组均要完成一个通用引擎的开发，这样做的目的是规避开发风险，保证通用引擎开发能准时完成。据知情人士透露，信产部对网络游戏开发平台项目的总拨款为1000万元人民币，每个小组将获得300万－400万元人民币的研发基金，具体情况请关注本刊后续报道。

索尼PSP制造缺陷引起风波

日前业界纷纷传言索尼出产的新游戏主机平台PSP因为设计制造上的原因而批量出现问题，随后索尼娱乐的董事长久多良木在一次访谈中称，大约有4800台PSP因为操作按键的问题而返修。并坦承是出于原来设计上的考虑不周，出问题的按键距PSP的480×272的屏幕太近，由于按键下面没有足够的空间安装触觉开关，它不得不被右移了一点，这样的结果就是这个键不那么灵敏，而且有时按下去后会粘住。不过久多良木并没有为此道歉，他解释：“这是我们选择的设计。也许有人会抱怨使用不方便，但这是玩家和游戏开发商必须适应的。我不想让PSP的液晶屏变小，也不想让机身变大。按钮位置的选择是有目的的，并且也是按照规定选择的。这是我们创造的东西，也是我们的设计规定。这样设计有清楚的目的，而不是一个错误。”据悉已经有玩家准备为PSP的设计问题向日本法院提起诉讼。



游戏蜗牛 首届游戏年会夺得3项大奖

在第一届中国游戏产业年会上，国内著名游戏企业——游戏蜗牛网络技术有限公司及其研发4年、即将正式运营的游戏作品《航海世纪》在本次年会的众多评比中，勇夺“2004年度中国十佳游戏开

收费将对原先的免费服务内容有多大影响，成为记者关心的主要问题。张平台先生表示，浩方原先提供的免费服务内容不但不会被削弱，还会得到加强，因为庞大的用户数量是浩方赖以生存的基础。而细分和丰富服务内容，与免费服务并不冲突。浩方将会在拓展服务内容的基础上，着力加大服务的增值，通过对收费用户服务的多样化和权限扩大，来区分免费和收费服务。免费用户可以一如既往享受浩方提供的平台对战接入服务，而收费用户则拥有更多的自主权，例如在自建游戏房间、加密、帮助好友、自主增加服务内容等方面都有更多选择。此外浩方还将逐渐在对战平台的基础上扩大服务范围，诸如竞技战队的组建、宣传和培训、游戏装备的交换和出售等都将成为新的服务内容，浩方平台将不仅仅是一个对战的场所，还是电子竞技爱好者的自主社区，可以让用户更好地交流和共享。

提到电子竞技，浩方在线一直是中国电子竞技不遗余力的推动者，无论是WCG的转播和宣传，或者外国知名战队和选手访华，浩方都在其中提供了众多的支持。张平台先生告诉记者，2005年浩方还将加强在电子竞技方面的服务力度，不过由于目前国内电子竞技的客观发展环境不理想，因此短时间内服务还将集中在宣传报道方面，不会有太多的直接投入。张平台先生曾经在海外学习和工作多年，来到浩方前是雅虎中国的高级管理人员，他感叹中国电子竞技目前虽然表面上繁荣，但实际上是一个畸形的发展，每年投入的资金不少，爱好者也付出了青春和学业的代价来推动，最终却没有真正的受益阶层，只有少数受益者，类似RocketBoy这样的例子都只是偶然。无论投资方还是爱好者都承担着巨大的风险。只有客观环境和产业结构得到充分改善，建立透明有序的游戏规则，电子竞技在中国才可以真正成为一项正当的运动和产业。

此外，近日暴雪公司对国内诸多提供对战平台接入服务的企业提出了要求清晰游戏玩家版权的警告，这也成为业界关注的焦点。对此张平台先生认为，浩方在线是一个提供广泛服务的通用平台，如何为用户提供更好的服务是企业的首要目标，而用户使用的是正版还是盗版，这应该是原产品企业和国家有关执法部门关心和约束的事情。就好像修建一条公路，服务方需要做的是让公路平坦通畅无事故，至于公路上跑的车是不是偷来的，这应该是警察和原车主的问题。所以浩方在线将依旧将精力集中在平台的内容服务提供上，不会陷入无谓的争端中。

发商"、"2004年度中国游戏企业新锐奖"、"2004年度中国游戏海外拓展奖"3项大奖。

长宽梦网更名进军网游业

长城宽带决定将其门户网站的域名"长宽梦网"改名为"比比酷"，第一版在1月28日已经正式上线。据悉，长城宽带获信息产业部信息产业发展基金，重点支持长城宽带进军网络游戏行业，此次门户网站的"变身"正是长宽迈出的第一步。同时，长城宽带也是网络电视的积极参与者之一，其覆盖全国的网络电视（IPTV）试点项目也已全面展开。

久游网并购耀阳网络

久游网（www.9you.com）2月1日于上海宣布已于近期成功并购了总部位于上海的网络游戏运营企业——上海耀阳网络科技有限公司。上海耀阳网络科技有限公司成立于2003年，是一家由中韩合资的国际风险投资机构中韩移动投资基金投资设立的网络游戏运营商，主要代理运营2款韩国大型网络游戏产品，并均已取得国内的网络游戏发行许可，此项并购完成后上海耀阳网络科技有限公司成为久游网的全资子公司，其即将运营的网络游戏产品《劲乐团（O2Jam Online）》和《大地（Vastian Online）》将由久游网独家运营并完成整合纳入久游网的网络游戏门户平台。

电子竞技

中国选手进军WEG

1月7日，在韩国举行的WEG2005联赛第1赛季的参赛名单已基本确定，瑞典排名世界前两位的战队SK、EYE都不在其中。《反恐精英》和《魔兽争霸III》两个项目一共邀请了15名中国选手参加，超过其他任何参赛国。此次比赛的小组赛、1/4决赛和半决赛于1月30日至3月6日在韩国举行，而总决赛则于3月19日在中国举行。

欧洲评出电竞年度最佳选手

欧洲一年一度的"年度电子竞技最佳选手"评选活动由于原主办方ESReality的关闭，今年改由全球游戏联盟GGL（Global Gaming League）举行。近日评选结束最终结果公布。本次评选活动GGL邀请了8家权威电子竞技媒体参与投票，评出了Quake、Unreal、Counter-Strike和PainKiller这4个游戏的共7个奖项。各个奖项中欧洲人获得了6个，而受关注程度最高的CS两个奖项则由北欧人包揽。

游戏职场人气职位TOP TEN

2005年2月1日~2月15日

春节的假期就要到了，玩网游的玩家显然多了起来，相应网游的客户服务人员也多了起来。不过主流的需求还是制作人员。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	网游·客服	572	2000元
2	3D游戏设计高级讲师	477	5500元
3	在线网络游戏设计高级讲师	412	7000元
4	3D游戏美术设计师	390	6500元
5	手机游戏开发工程师	353	6500元
6	网络游戏开发工程师	312	7000元
7	J2ME游戏软件工程师	284	4500元
8	游戏策划师	233	4500元
9	片区渠道经理	180	3500元
10	三维游戏VC++开发人员	136	5500元

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com

《碧血晴天Online》新年强势拼杀网游市场

■本刊记者 心鹰



北京创意鹰翔公司创建于1998年初，一直从事电脑游戏的开发以及周边技术的研究与运用，是中国历史最悠久的几家专业游戏开发公司之一。公司最初只是一个技术开发小组，随着业务增加，人员也慢慢扩大。2004年开始，创意鹰翔公司与北京连邦软件股份有限公司协作，开始涉足网络游戏运营业务，他们推出的第一款网络游戏《碧血晴天Online》现已在大陆正式收费。

这次《碧血晴天Online》的上市模式与其他网络游戏略有不同。通常网络游戏在上市前要进行大量的测试和地面推广工作，然后是收费运营等。《碧血晴天Online》为了更好地宣传自己，在不影响常规推广方式的同时，还积极与游戏平台网站17lele合作，也算是对网络游戏运营模式一种新的尝试。17lele作为游戏平台网站一方，本身具有受众广、收费低的优势。现在，北京创意鹰翔公司和17lele网站通过技术改造，使得《碧血晴天Online》可直接在网站上进入，也就是说，在用户登录网站的同时，就已经登录了《碧血晴天Online》，这使得《碧血晴天Online》用户群有了很大增长。

《碧雪晴天Online》是创意鹰翔公司自主研发的2D武侠角色扮演类网络游戏，游戏背景设定在动荡的隋朝后期，游戏画面古朴典雅，采用国内少见的欧式写实风格，游戏系统中规中矩，由于采用2D引擎，所以对用户机器配置要求相当低，这对于大量在网吧上网游戏的中国用户是不小的优势。



北京创意鹰翔公司总经理林广利

打的就是你儿子

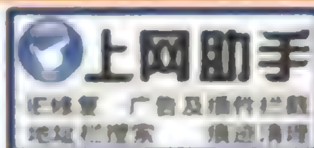


■本刊记者 冰河

如果说有什么游戏能让人记住一辈子，那么《仙剑奇侠传》一定是其中之一。不仅仅是转迷宫、打装备、升等级，只是为了蕴涵在其中的那份感动。我相信有不少和我同龄的人是从那个时候才真的开始明白什么叫磨砺和感情的。所以一听说“仙剑”要被改编成电视剧，虽然对改编的结果心下忐忑不安，不过还是抱了一份期待。很不幸的是，伟大的电视剧编剧们又让我失望了。

我不是第一次失望，从所谓的央视大作《笑傲江湖》开始，《射雕英雄传》、《风云》等，都让人在期待许久之后，重重地摔在地上。尽管在“仙剑”播出之前，网络上已经就“仙剑”的角色挑选进行了激烈的争论，但当时看来胡歌也好、刘亦菲也罢，还是与游戏中的人物设定颇为符合，就连国产连续剧一向不注意的配角，这次也比较精心，至少没有再出现“如三闾大夫屈原的黄老邪”之类的败笔，或者“如导演说戏般的扫地老僧”，徐锦江凶悍的外形和锋利的眼神让头号反角拜月教主有足够的实力撑起一部大戏。可惜的是，在电视剧出来之后，仅仅看了不到一集，我就坚持不住了，身后传来龙猫幸灾乐祸的笑声：“嘿嘿嘿，要吐了吧……”

最终还是坚持看完了20集。坦白地说，尽管电视剧在游戏的基础上增加了不少戏份，不过看得出意图是为了让剧情更加丰满。例如巫后与巫王的感情纠葛，作为引起整个故事的线索，叙述得更详细，但最令人头痛的是，伟大的中国电视剧编剧们又犯了他们一贯的老毛病：戏不够，情来凑。原著中主要的感情戏集中在李逍遥与3个女主角上，额外加上一段堪比“梁祝”的刘晋元与蝴蝶精彩依之恋，除此之外便只有各人的家庭亲情，例如李逍遥与李大娘、林月如与林天南、赵灵儿与巫后等，关键是不抢主角的戏。但到了电视剧里，巫后也开始搞三角恋，酒剑仙也开始搞一夜情，还硬把阿奴作为一个私生女扯了进来，而需要彩依呵护照顾的刘晋元，不但有了武艺，还像香港警察搞“无间道”卧底。诸如此类花招层出不穷。最后的结果是这些额外多出来的修饰如同美人穿上了黄马褂，自己以为是个公主，别人看着成了丫鬟。



经典不是不能改，而是不能乱改。想象一下如果《红楼梦》里面焦大和凤姐有私情、薛宝钗和甄宝玉有了个私生子，那会如何？也许说这些有些人可能不明白。那么好吧，来个通俗点的例子，“为国为民”的郭靖大侠遇到黄蓉之前已经和华筝公主暗通款曲，后来也冒出个私生子尹志平。这么一来戏剧性是有了，《射雕英雄传》恐怕是变成了《射鸡英雄传》，侠者的概念被偷情所替代。很多人认为“仙剑”是中文武侠的经典，不仅仅在于它的民乐配乐、画面风格、乐府情诗，而在于它把握住了中国人在“情、义、信”方面的传统抉择，有情也需有义，男儿无信不立。很难想象一个始乱终弃的酒剑仙，一个做第三者的剑圣，一个无奸不商的李大娘，能教导出一个怎样的蜀山剑派，一个坚毅勇敢的小侠客（生铁插话：这也不能太绝对，伪君子岳不群还教出了一个令狐冲呢……），在男儿成长的途径中遇到的都是这样的人物，那么他勇闯将军冢、荒野灭蛇妖等侠义行为的背后，会不会有其他下作的意图也就值得观众玩味了。恐怕这也是编剧们的初衷吧。“人类失去联想，世界将会怎样？”

金庸先生曾经对某个版本《神雕侠侣》的改编非常不满意，比喻成“我自己的儿子长得帅，别人说也带出去光彩一下，结果是带出去被打了一顿”，不知道姚仙是不是也在为自己的儿子被打得鼻青脸肿而心痛。对于改编的“仙剑”连续剧，最好的评价就是一个词：胡搞。P

W《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft（四）

■策划 本刊编辑部 suki
■特约魔兽测试小组 Griffin等

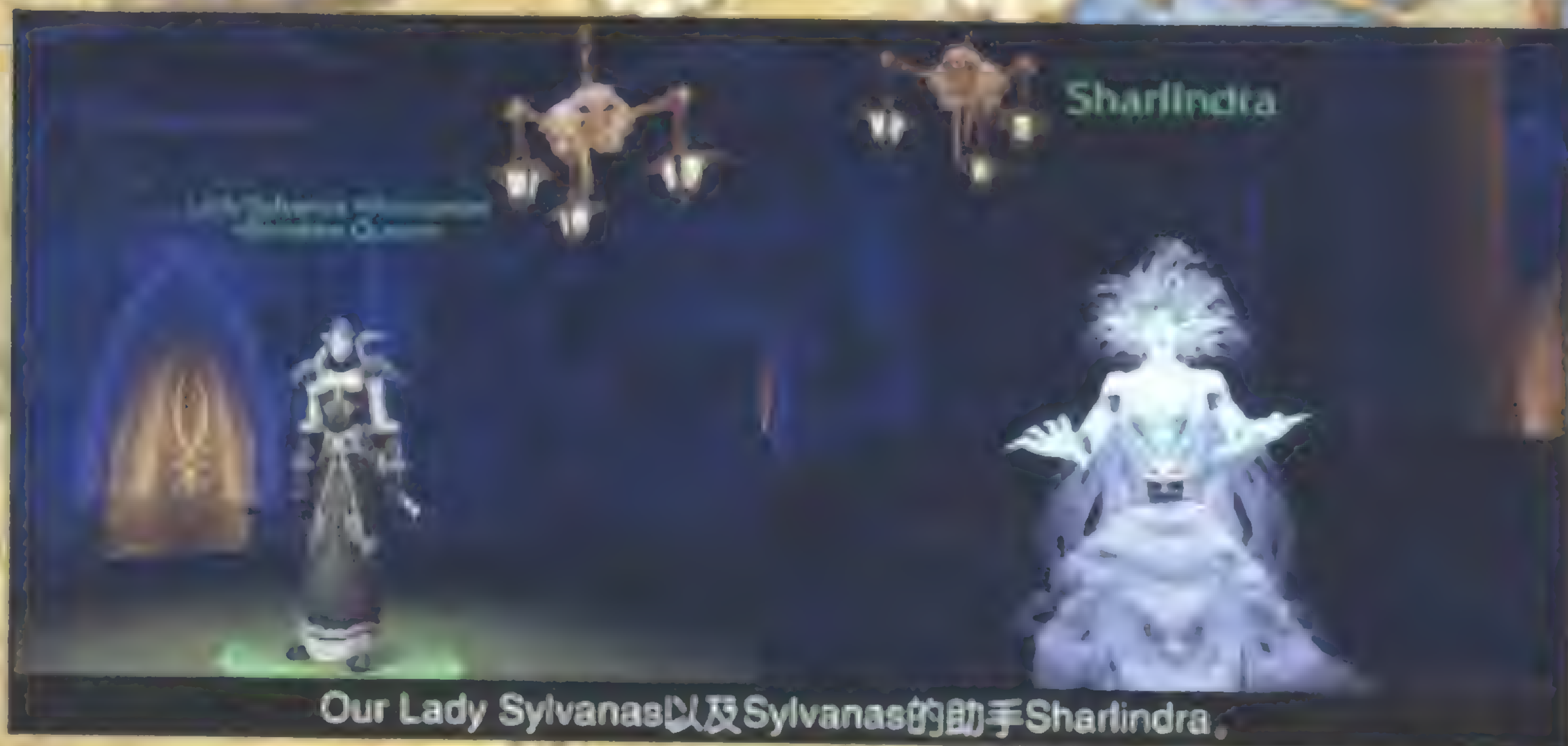
美女Lina游历甚广，上次带给大家的报道是不是已经令诸位耳目一新了呢？继续上期的报道，本期为大家带来一些游戏里的精彩片断。而下一期，我们将为大家带来矮人老爷Firelump惊心动魄地冒险连环画，相信你一定不会错过。


在同伴们的合击下，敌人全军覆灭。看，连地板都被法术烧红了。

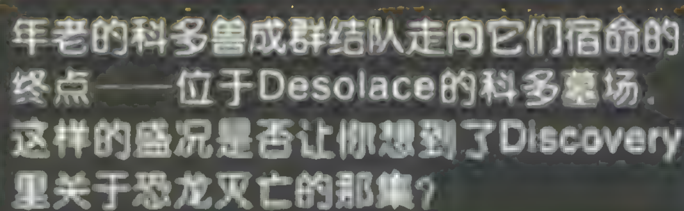

朝阳下的骷髅战马——这是Undead族40级的坐骑，可提升60%的移动速度，还有一种更高级的可提100%移动速度，名曰：绿色骸骨战马（Green Skeletal Warhorse），不过需要60级才能乘坐；同时，还得拥有高达1000个金币才行。


用“冰之赞歌”送你们进入异次元吧（是Portal法术，传送队伍回主城）。

■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★



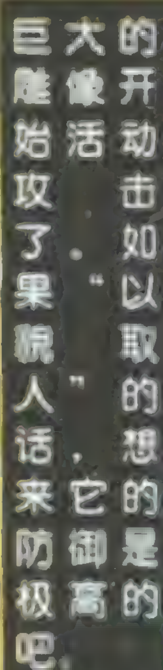
Our Lady Sylvanas以及Sylvanas的助手Sharlindra。



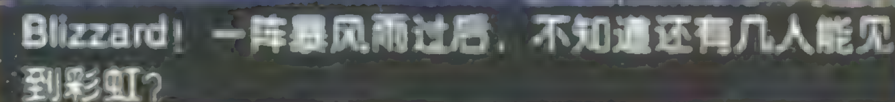
年老的科多兽成群结队走向它们宿命的终点——位于Desolace的科多墓场，这样的盛况是否让你想到了Discovery里关于恐龙灭亡的那集？



副本Gnomeregan，这里的敌人以侏儒和机器人居多。

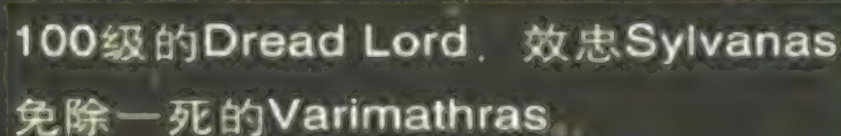


巨大的雕像开始活动攻击了。如果“以貌取人”的话，想来它的防御是极高的吧。



Blizzard！一阵暴风雨过后，不知道还有几人能见到彩虹？

更多精彩内容请见06期……



100级的Dread Lord，效忠Sylvanas免除一死的Varimathras。

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年暑期 ■推荐度：★★★★

来自上海软星的独家内幕

登陆！阿猫阿狗2 TUN TOWN 2 强力龙卷风（一）

■上海 软星制作群

现在是游戏预报时间，近日我们通过游戏卫星发现一股新的"龙卷风"正在形成中，预计几个月后就将登陆中文RPG市场，请各位玩家做好购买准备。这股龙卷风被命名为——《阿猫阿狗2》！



阿康是值得信赖的伙伴——有美女在场时除外。

时空传送龙卷风？

据专家分析，《阿猫阿狗2》龙卷风是通向另一个时空的传送门，不过这个"传送门"通向的可不是童话《绿野仙踪》里的OZ国，而是十多年后一个叫做木桶镇的乡野小镇。

虽然只是一个小得不能再小的镇子，其中发生的离奇事件却足以让你眼花缭乱。



舒适的客厅，想知道这是谁的家吗？

你以为又是镇民被怪物袭击、镇上出现传说中的勇者拯救世界吗？NO！如果只是那样，它会受到这么多玩家的热切关注吗？所以在此我要慎重提醒各位：木桶镇发生的一切都会超出你的想象。仅以上一次《阿猫阿狗》系列的一号龙卷风为例，从木桶镇返回的人都经历了些什么呢？

那些有幸经历第一次《阿猫阿狗》冒险的人，常常一边狂笑，一边讲着这么一段故事：在大都市生活的少年乐乐回到故乡时，发现木桶镇已经不再像记忆中那样宁静安详。为了维护镇上的安宁，乐乐通过北区大战降服了作乱的猫群，用音乐盒打败了蛮横专制的老师——木桶教皇……最后却发现这一切都是大都市企业为商业侵袭而进行的"人心污染计划"。乐乐在好友阿康、阿吉、天使真梦、闪腰侠、快刀张三、警探天狼星等人的帮助下，打败了捕狗队、玩具军团、恶魔、玩具屋等一系列敌人，而且成功挫败了威胁木桶镇的阴谋。镇民们不计前嫌，向被火山爆发毁灭的大都市虾格鲤拉派出了救灾队……

注意到了吗？这些事件中有大量我们以前从没见过的要素！比如猫群和狗群的北区大战，用音乐盒攻击敌人，连捕狗队之类普通生活中的角色，也成了富有个性的敌人……而且据最新的资料显示，《阿猫阿狗2》中这些匪夷所思、搞笑夸张的要素只会更多。所以即使是对RPG有多年研究的老鸟，恐怕也会有进入一个全新世界的感觉。想象一下吧，不远的未来，乡下的小镇，按照自己作息习惯活动的NPC……哦，那边有几位冒险经验丰富的勇者，已经在购买《木桶镇旅游指南》了。

除了以上这些，木桶镇的风貌也和你见过的其他地方不同。上一次前往木桶镇时，那里是一个充满了卡通气息的小镇。圆润夸张的房屋、鲜艳明亮的色彩，就像动画中的场景。而这一次，重建的木桶镇虽然增加了不少新的建筑，但是鲜艳的色彩和简洁的线条完全保持了以前的特色，这种特殊的风貌被专家称为——"卡通渲染"。"卡通渲染"技术保证了画面的风格，而3D技术则在木桶镇充分发挥它的作用。现在我们可以上看下看左看右看，把以前只能从一个方向看的房子看个够了。



重建的木桶镇是不是比以前更加漂亮？



玩具店。这店主难道是一代玩具师的弟弟么？

守护家园！

《阿猫阿狗2》龙卷风的中心将是“守护家园”。

别以为守护这么一个小镇就是件容易的事，木桶镇的麻烦多着呢。镇上的猫猫狗狗有打不完的架；大都市里许多惟利是图的商业集团仍想占领木桶镇的市场，PSN集团和彩虹食品企业不断在镇上举行促销宣传活动；新任镇长为了木桶镇的发展，开发木桶镇充满田园风光的西区，不仅让镇民议论纷纷，自己也为后继资金问题而头疼……这些让大人都不知如何是好的难题，能否被几位希望故乡永远保持宁静原貌的少年解决呢？

为了保护这个小镇以及镇上的猫猫狗狗，我们的主角乐乐可以利用他能和动物交谈的天赋，设法获取各方援助。不过要猫同狗讲，让这两种天性不合的动物携爪合作，你可以想象一下那是件多么滑稽而头疼的事！

和这些猫猫狗狗打交道，就需要注意它们的习性。木桶镇的猫狗之间不仅有持续了超长时间的“种族冲突”，而且这些猫猫狗狗可不是通常的宠物，不能把它们简单地统称为“猫”和“狗”，它们独特的个性和丰富的思想丝毫不亚于人类。同样是狗，整天只想着吃的大饭桶和长大后智勇双全的地瓜就完全不同；一样是猫，娇贵的公主会要求一切都遵照贵族的礼节，而邋遢的鼻涕虫整天就知道甩着鼻涕在街上跑来跑去。在木桶镇，你可以招惹镇民，反正大人不会和小孩子计较；但是千万不能招惹这些个性强烈的猫猫狗狗，否则要与它们化敌为友，就必须花上不少时间和猫食狗粮了……


时尚、高效、可靠——我是说乐乐的新手表

除了这些动物，善于研究发明的天才少年阿吉和活跃的运动少年阿康，也是乐乐可以信赖的伙伴——面对受到威胁的环境，阿吉的发明一定能提供不少的帮助，这个少年几乎没有做不出的机器和工具；至于阿康，他不仅是战斗中的强力伙伴，而且很多时候他那三寸不烂之舌也是非常有用的。不过，他的注意力转变速度也和动作一样快，对他你可得盯紧一点。


这位就是传说中的木桶小队开发部长——阿吉

玩过前代的玩家应该都记得，木桶小队除了这3名少年外，还有那些可爱无比的猫猫狗狗，而最抢风头的，就是那只常常语出惊人的贱狗——大米！不过，《阿猫阿狗2》中它可不会登场了——别紧张、别紧张，大米虽然因为参与救灾行动去了虾格鲤拉，但是木桶小队也将补充一位各方面与大米相比都毫不逊色的狗中明星！想知道它是谁吗？嘿嘿，期待下期报道中它的闪亮登场吧！本次就只能先看看它的容貌啦。


这是大米吗？还是……

木桶镇虽然人口不多，小小一个镇上，却有拯救世界协会、木桶协会、海盗协会等众多组织。这些组织的成员可都有着自己的信念，他们或者投身于维护世界和平的运动，或者在平静的生活中养成了整天不离电视的独特癖好……木桶镇总共也就300左右的人口，再加上每个NPC都有自己的特点，在这个镇上稍微待上一段时间，走在街上都能一眼认出对面走来的是谁啦！

当你已经把木桶镇当成了自己真正生活过的一个地方，一定会从心里希望守护这个平静的小镇，希望永远陪伴着这些猫猫狗狗过着惬意的田园生活。为了这个目标，陪伴乐乐，阿康和阿吉组成的木桶小队，揭露大都市企业惟利是图的阴谋吧！这虽然是一场漫长的冒险，但你也一定会乐在其中、乐而忘返的！

最后，有小道消息表明，《阿猫阿狗2》龙卷风是一群曾被前代龙卷风卷走过的玩家，为了重返木桶镇而人为制造的超级无敌天候异象！据说这些人想念木桶镇的南瓜和镇民已到了相思症晚期，因此不惜花费巨大心力来重返木桶镇，并密谋将木桶相思病毒传播到整个世界，令更多玩家想起木桶镇就大笑不止！他们的计划会成功吗？《阿猫阿狗2》中掺杂了足够多的木桶相思病毒吗？

《阿猫阿狗2》龙卷风将于暑期登陆，到时候就能知道这所有问题的答案了。各位，全力做好前往木桶镇的准备吧！那边那只小猫，好好准备抓老鼠考试，否则暑假不让你去木桶镇哦！


毛姐保养毛发的秘诀：把所有烦恼都忘掉

■类型：即时战略 ■制作：Global Star ■发行：FireFly Studios
■上市日期：2005年3月底 ■推荐度：★★★★

前线地带

要塞2 Stronghold 2

■上海 3M

1999年FireFly开始进入游戏开发行业，其第一款作品就取得了成功。通过对城市建设类游戏如《凯撒》和策略类游戏如《统治领主》进行巧妙的融合，《要塞》及其资料片《十字军战士》共卖出150万份拷贝。为了唤醒拥趸们美好的回忆，FireFly即将推出采用全新3D引擎制作的《要塞2》。

为了不使老玩家感到太过陌生，续集的操作界面和游戏方式改动得不多。就“城市建设”方面来看，《要塞2》和前作并无二致。值得一提的是，游戏中的建筑物看上去很普通，但当有人进入后就会变成半透明状态。比如有位顾客进入一家酒吧，那么酒吧的外墙和屋顶就会消失，玩家可以清楚地观察到发生在建筑物内部的情形。

本作中将用蔓延在垃圾堆上方的绿色烟雾代表疾病的影响范围，一旦人接触到这种烟雾就可能生病并咳嗽，如果在其中暴露的时间过长还会致人于死命。老鼠则是活动的疾病传播者，它们会把毒雾传播到城镇的各个角落。因此，玩家将不得不正视鼠疫和流行病的侵袭，一旦处理不当就会影响你的人口和声誉。幸运的是，任何问题都有解决的办法，为了对付疾病和鼠疫，《要塞2》中增设了相应的建筑物和游戏单位。勤奋工作的清洁工人会帮助玩家清扫散落在城镇各处的垃圾并把它们埋入专门的深坑。同时，你最好建造一些“养鹰所”，这些勇猛的“鼠杀手”会在城镇上空遨巡飞翔并捕杀猎物。万一你的城镇不幸暴发流行病，这时就需要医生来施以援手了，同时他们还能治疗一些战斗单位如领主和骑士。


攻城战

为了让居民们生活得愉悦，玩家必须建造一些特定的建筑物来提升自己城镇的声誉度，其中包括酒吧和教堂。每当召开大型集会或人们在酒吧里情绪高涨，在建筑物上方就会出现直观的图形来表示声誉值的上升。尽管中世纪平民的生活相当简陋，但城镇的领主却能享受奢华的生活。领主住在装饰着豪华壁炉和漂亮餐桌的宫殿里，每隔一段时间还会举办有大量美酒佳肴的宴会来招待朋友。所有宴会都是自动举行的，电脑系统会根据你当时的食物储量来决定邀请的人数。客人数量越多食物越丰盛，就能获得越高的声誉值。


细致逼真的画面

城镇建设的观看视角和操作界面与前作有很大不同。以前在建造一座城堡时，由于糟糕的视角和交互界面，常常会出现顾此失彼的现象。而现在只需简单地敲一下空格键，就可迅速转变为对城堡总体构思和设计非常有帮助的顶俯视角。关于3D引擎的另一有趣设计是“领主视角”，该设计可以把观看角度锁定在中心城堡的顶上，玩家可以随心所欲地从各个方向了解敌人的企图和采用的战术。


宏伟的对战场景

设计在《要塞2》中的城堡扮演了一个比前作更为重要的角色。玩家必须利用好狙击点和高度优势。如前所述，当有人进入塔楼或中心城堡后，这些建筑也会变成半透明。由于塔楼和中心城堡中间是狭窄的旋转楼梯，如果敌人想登上塔顶攻击那里的弓箭手就必须从楼梯拾级而上，这时我方的战士就可利用各个狙击点和自上朝下的高度优势更好地打击对方。借助于半透明剖截面的建筑物设计，玩家可以清楚地观看发生在建筑物内部的精彩战斗场景。另外，城堡还可以建造成分层防御的式样，其中包含有众多的退却和隐蔽位置，玩家可根据战况实时调整战术，下达隐蔽并实施反击的命令。

作为一款经典的“城市建设&攻城战斗”的RTS系列作品，不管是全3D的画面，还是革新性的单人战役、增强的多人模式，都让我们有理由相信，广大玩家能够从《要塞2》中得到自己想要的东西。

本期上市的新游戏数量有所增加，虽只有《惩罚者》（The Punisher）和《海洋公园大亨2》（SeaWorld Adventure Parks Tycoon2）这2款可称为近期大作，但总比前段时间的一无所有要好得多。其他的游戏多是益智类的小品级，意义不大。但愿过了春节后单机游戏市场能全面复苏，不止是数量，质量也要提高。不过笔者还是希望有一款具有强大联网功能的ARPG上市，比如《地牢围攻2》，回到当年"暗黑2"和"地牢"的愉快时光中……

■品合实验室 fly

收集钻石大行动
Jacks Boulder Match



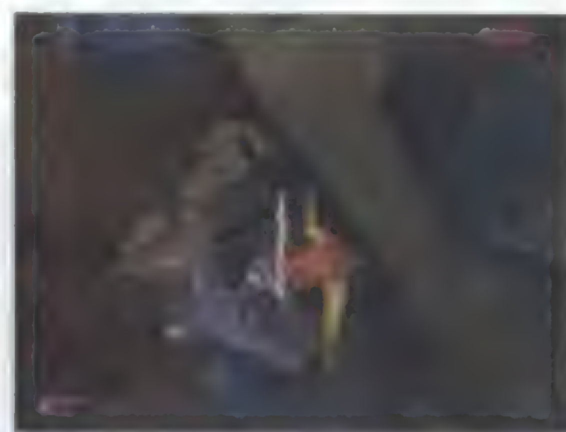
■类型：益智
■制作：Magnussoft
■发行：Magnussoft
■上市日期：2005年1月18日
■推荐度：30

颇为无聊的游戏，类似《推箱子》，只是笔者十分不喜欢游戏可以卷屏的设计，因为这样会使你对一关地图整体的把握能力下降，对逻辑推理和思考的连续性都有影响，玩起来颇为不爽，也许是考考你的记忆力吧。好像益智类游戏自诞生以来几乎都围绕着棋、牌打转，没什么大作出现。影响比较深的小品级作品也很有限，以前曾有一款《不可思议的机器》，给笔者的印象颇深。其实Windows自带的《扫雷》、《蜘蛛牌》也蛮不错的……



惩罚者
The Punisher

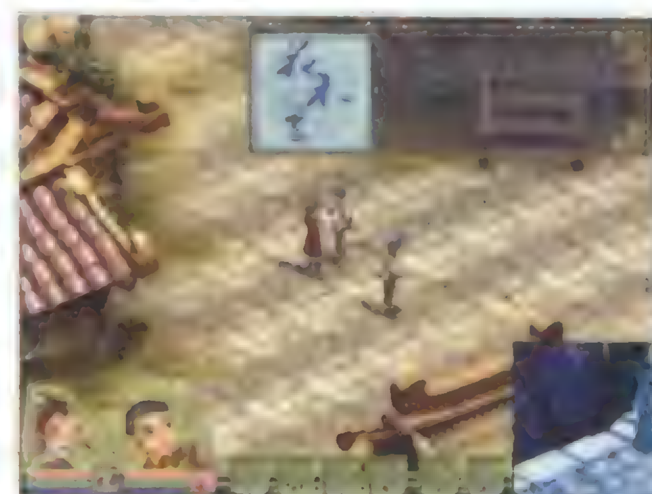




■类型：第一人称射击
■制作：Volition Inc.
■发行：THQ
■上市日期：2005年1月20日
■推荐度：80

由漫画改编成电影，再改编成游戏，这样的例子比比皆是，《蜘蛛侠》、《绿巨人》，反正美国人从来也不缺漫画英雄，只是不知道20世纪90年代时街机上那个也叫Punisher的横版动作过关游戏，和这个漫画有没有什么联系。游戏画面风格偏暗，内容也有一定的暴力和血腥成分。所采用的Havok物理引擎对于翻滚物体和"碎布娃娃"死亡动作表现得非常逼真，在血迹、子弹落地动作等方面也有很好表现。从情节上来说，一路杀到底不会有什么好处，你还需要适时地对敌人进行审问，以获取一些有益情报。也许这是主要剧情继续的条件，也许是隐藏剧情触发的要素。

花木兰
Hua Mu Lan Chinese





■类型：角色扮演
■制作：斯普软件
■发行：斯普软件
■上市日期：2005年1月21日
■推荐度：70

唧唧复唧唧，木兰当户织，这是上学时老师强迫背诵的古诗词，然后迪斯尼拍了动画片，国人好像也出了个歌舞剧。如今总算国内游戏厂商赶在国外之前把这个游戏开发出来了，否则要是让美国或者日本先开发出了个似是而非的《花木兰》，又成了国内玩家的悲哀了。游戏品质还可以，革新之处挺多，比如取消了经验值系统，将玩家的注意力拉回到剧情上来，取消了技能系统，采用了一种挺古怪的带属性的炸弹攻击方式。本期也刊登了这个游戏的攻略，玩家可以尝试一下，还是值得一玩的。

南北战争之布尔朗战役
The History Channels Civil War：The Battle Of Bull Run

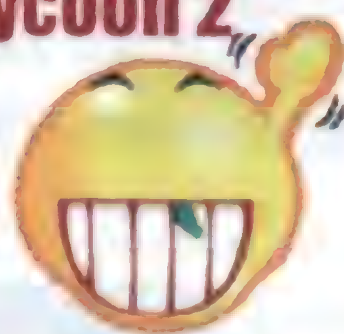
■类型：即时战略
■制作：Activision
■发行：Activision
■上市日期：2005年1月20日
■推荐度：60





这是反映1861年7月21日发生在美国南北战争期间维吉尼亚Bull Run战役的一款游戏。它是美国一群独立游戏开发者利用自己的业余时间在没有任何外来投资的前提下制作的游戏，所以也被称为"车库游戏"。游戏采用类似《全面战争》的控制方法，画面比较差一些，但考虑到不是专业制作，也无大碍。如果是日本幕府时期或罗马时期的古代战争，双方排开方阵慢条斯理地对战，倒也说得过去。可这南北战争毕竟是用枪炮攻击，大家还排得整整齐齐你一枪我一炮，虽然的确符合史实，但还是觉得挺古怪的。

海洋公园大享2
SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2



类型：模拟经营
制作：Activision
发行：Activision Value
上市日期：2005年1月28日
推荐度：90




相当值得一玩的模拟经营游戏，制作精细，画面水准较高。画面主要以蓝色为主，看上去颇为赏心悦目。游戏采用典型经营类游戏的玩法和控制方法，玩惯了此类游戏的玩家很快就能上手。笔者一向对企鹅很感兴趣，总想努力造一个企鹅公园，无奈企鹅种类有限，而且游客们又不买你的帐，只剩下倒闭的份儿。没事的时候可以听听各种海洋动物的叫声，不过好听的不多。游戏的不足之处就是视角控制颇为不便，水面的渲染效果稍显不足。

猿猴棋牌游戏2005
Burning Monkey Solitaire 2005 Edition



■类型：益智
■制作：Freeverse
■发行：Freeverse
■上市日期：2005年1月24日
■推荐度：40




只是打牌，各种各样玩法，你知道的和不知道的，尽可以尝试。除了玩牌，在闲暇的时候还可以把主界面下边各种奇怪的观众逗弄一番，让猩猩唱个歌、机器人烧把火之类的，不过这就真地显得很无聊了。

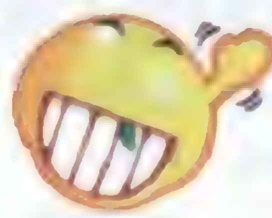
《神圣纪事》v1.8.26版+PLUS加强版中文版
Sacred v1.8.26+PLUS Chinese



■类型：角色扮演
■制作：Ascaron GmbH
■发行：Encore Software,Inc.
■上市日期：2005年1月15日
■推荐度：90



《三国志X（威力加强版）》日文版
Koei Romance Of Three Kingdom10 PK Japanese

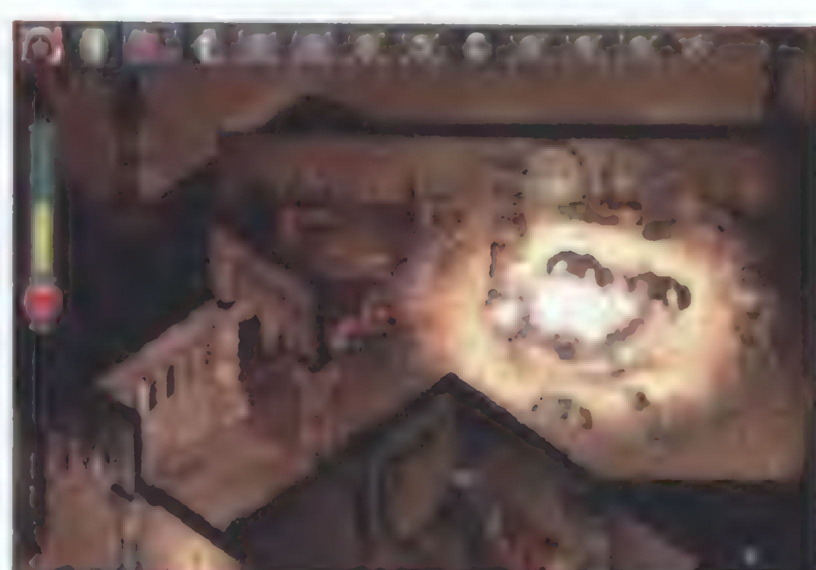


■类型：回合策略
■制作：日本光荣
■发行：日本光荣
■上市日期：2005年1月21日
■推荐度：90



《灰鹰——邪恶元素之殿》中文版
The Temple of Elemental Evil

■类型：角色扮演
■制作：Troika Games
■发行：Atari
■上市日期：2005年1月27日
■推荐度：70



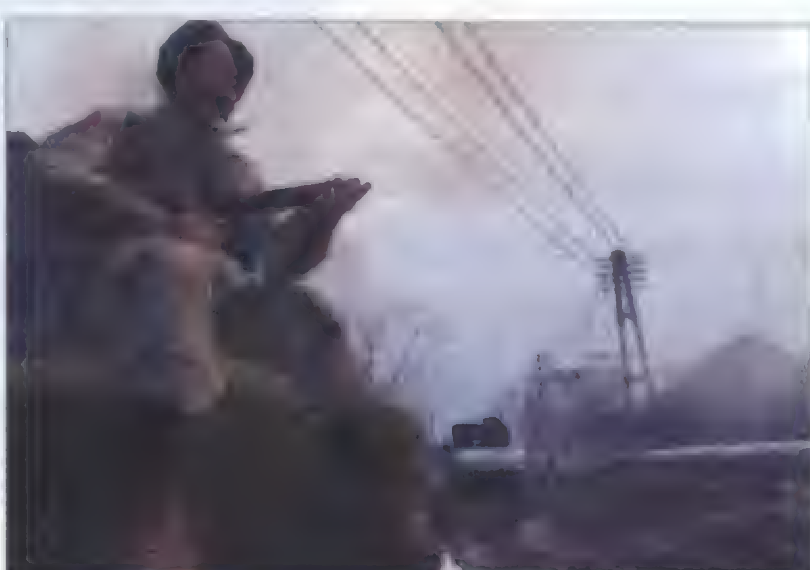
《嗜血双雄》中文版
Nitro Family Chinese

■类型：第一人称射击
■制作：Delphieye
■发行：Delphieye
■上市日期：2005年1月17日
■推荐度：80



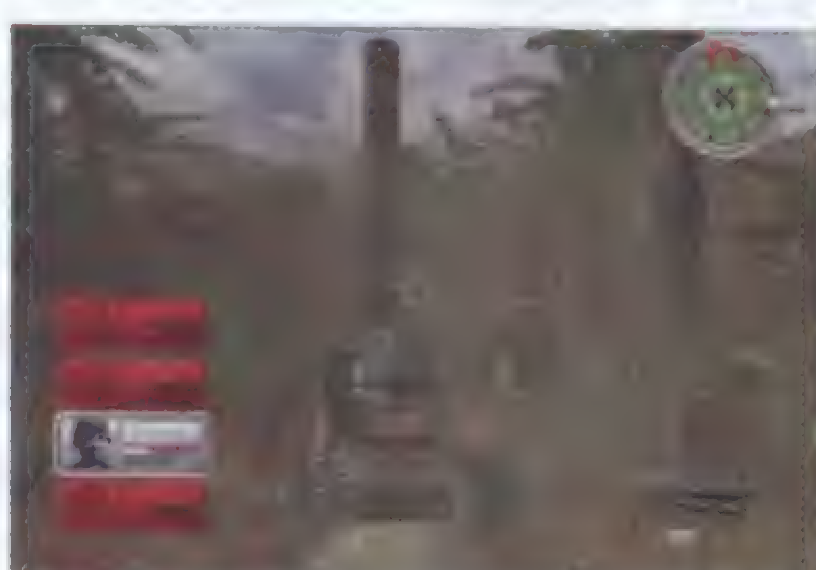
《使命召唤——联合进攻》中文版
Call of Duty：United Offensive Chinese

■类型：第一人称射击
■制作：Gray Matter
■发行：Activision
■上市日期：2005年1月21日
■推荐度：80



《滚雷行动》中文版
Conflict：Vietnam Chinese

■类型：第一人称射击
■制作：SCi
■发行：Global Star Software
■上市日期：2005年1月20日
■推荐度：70



创意取胜

The Chronicles of RIDDICK Escape From Butcher Bay- Developer's Cut

评《星际传奇——逃离屠夫湾（开发者剪辑版）》

■本刊游戏评论组 北四环扑票员

精品 总评 8.7

☺ 优秀的关卡设计、极好的画面效果以及隐藏要素的提供，使游戏在上半年度的FPS游戏中颇具新意。新增关卡使PC版比Xbox版更为超值。

☹ 图像引擎只擅长表现室内场景，稍显粘滞。

制作	Starbreeze
发行	VU Games
载体	DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文版
环境	Win2000/XP

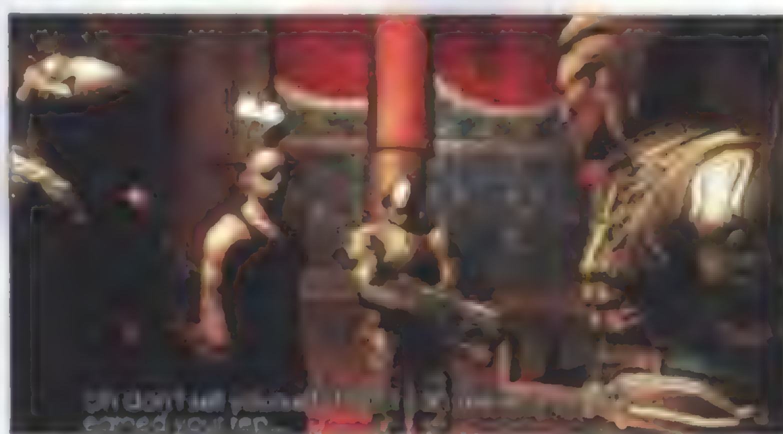
文化、包容性：7.5　上手精通：8.0　画面：10　音效：9.0　创新：8.5　操作感：8.5

或许我们应该这样想，一部一流电影改编的游戏可以是三流的，那么一部三流的电影改编的游戏也可能是一流的。这一切源于2000年的电影Pitch Black（《漆黑一片》）和它在2004年的续集The Chronicles Of Riddick（也译作《星际传奇2》）。在这两部电影里，文·迪塞尔（Vin Diesel）戴上他独特的墨镜、满嘴粗口，塑造了一个典型美国式雄壮肌肉男的形象，凡事用拳头说话。可惜的是这一形象对于见怪不怪的美国人民来说也是不堪受用的，The Chronicles Of Riddick惨淡的票房似乎证明这部电影和他的主角只能在三流的水准上徘徊。然而世事就是那么难以捉摸，根据电影改编的游戏《星际传奇——逃离屠夫湾》（以下简称为CoR）恰恰这时在Xbox上一鸣惊人。

它真的很棒

这款游戏的Xbox版普遍被欧美权威游戏网站给了9分以上的高分不是偶然的。这不是因为在无数品质低劣的电影改编游戏中有个稍好一点的，大家就把它当个宝贝，而确确实实是一种由衷的赞美。CoR的开发商Starbreeze在这款游戏之前只开发过一款不算太成功的《光暗包围战》（Enclave），而且游戏上市前也根本没有看到大张旗鼓的宣传，这是游戏此前没什么名气的原因之一。但换句话说，如果它当初就是一部像《毁灭战士3》（以下简称Doom3）那样被关注数年的大作，那么当看到游戏成品后，你也不会觉得它与当初的期望值有很大距离。就是一句话：它真的很棒！

从最根本上说，CoR所描绘的世界会叫人眼前一亮。这不是说它的世界像《半条命2》那样看上去清新明亮，而是说它恰恰创造出了那种Doom3中引以为傲的阴暗、冷酷、散发着钢铁气味的室内世界，而且是原汁原味地展现。游戏的大部分场景都发生在室内，一眼望去，你最常见的就是无数方方正正的铁箱子、铁门，散射着无尽的金



精心设计的过场动画是展示游戏图像魅力的舞台



就像Sam Fisher那样，Riddick的眼睛是天然的夜视镜

属光辉，而人物的造型看上去也有Doom3中那种类似的“橡皮人”的感觉。但事实上，游戏使用的就是Starbreeze自主开发7年的一款引擎。不论在技术上这两个引擎有何



支线任务的奖励是各种烟盒，比如这一款烟盒，上面便有很直白的忠告……

短长，但是从最终效果上比较，看着游戏中绚烂的金属光泽也许你会哑然失笑，Doom3也不过如此吧？

成功来自创意

光从游戏画面来看，CoR是一款不折不扣的主视角射击游戏。但实际上就像游戏的主人公Riddick一样，它不是一个乐得安于现状的作品，从一开始它就有挑战大作的雄心。首先，从游戏的一开始，Riddick就可以学习徒手格斗的技能。徒手格斗不是表面上看起来的出拳和防御，还可以利用出拳、防

御以及方向键移动的配合打出20多种不同的招式。如果你觉得大多数招式都是花架子，那么可用几个实用的格斗技能，如：当面对敌人时可以突然抓住他的枪，用力抵到他的下颚上，开枪直接爆头；当背对敌人时可以突然冲上去扭断他的脖子（甚至挟持敌人后如何扭断脖子也有两种技法）。当Riddick手里有一些小工具，如刀片、螺丝刀时，他可以从敌人背后悄悄摸上去，直接将利刃送进他们的胸膛。实际上，在游戏中有一半的时间，一无所有的Riddick都需要用这些极限技能求得生存，因此CoR不是一款通常意义上的射击游戏，它就像《神偷》一样，大部分时候可以理解成一款使用射击游戏界面的动作冒险游戏。


通风孔是Riddick在这个世界里潜行的最佳渠道


有时，你可能也会对看起来很像的走廊和门产生审美疲劳

CoR中有一些其他射击游戏中不可思议的事。如利用动作键（E）爬上箱子，或者跳上头顶的横梁，然后像劳拉那样通过猴子荡到达对岸。像《神偷》，或者说更像《分裂细胞》那样，Riddick需要在很多关卡内一一打灭周围的电灯，利用黑暗的掩护行事。当然一款射击游戏所具有的元素它也没有舍弃。很多关卡实际上完全就是射击游戏的设计——消灭你所看到的所有敌人，而且这时候你真的可以体验到射击游戏的那种快感，驾驶着机器装甲，用强大的火力干掉一个个貌似强大的敌手。游戏的最后阶段设计了好几个类似的关卡，好像是要弥补之前Riddick只能忍气吞声在黑暗中潜伏的抑郁感。因此客观地说，CoR中因为加入了多种其他类型游戏的元素，使它的关卡设计一扫同类型游戏的呆板。比起Doom3，它的关卡路线更丰富，时不时给玩家以新鲜感。

这里要提到的是游戏中的RPG元素。当Riddick被放逐到17号塔以后，实际上他进入了一个十分开放的区域，各种地面通道和隐藏的通风管道把17号塔与其周围的食堂、娱乐场、矿井和19号塔整个连接了起来，进入每个区域的通道也不止一种，玩家完全可以不顾主线剧情而随意进入其中一个区域探索。有个别关卡，甚至你可以走两条完全不同的路线通关，其中一条路是捷径，但困难重重；另外一条路绕远，但更利于隐蔽，并且不会错过隐藏物品的收集。你想走哪一条路呢？这真的是个问题。

在这个大区域里，还有一些有意思的支线任务留给玩家去探索。例如，娱乐场的Jamal-Udeen希望Riddick除掉所有的蓝肤人，这其中有两个蓝肤人是戴着面罩的，如果不和场景里每个NPC对话获取消息，你很可能就会和这两个家伙擦肩而过。因此，虽然这些设计的自由度和深度与传统RPG无法比拟，但出现在这款游戏里无疑是新鲜的，而且不显得突兀，反而给游戏平添了不少乐趣。

不应错过的开发者剪辑版

上文提到，有时选择哪一条游戏路线，取决于你是否在意隐藏物品的收集。游戏中共有62个烟盒分布在各个场景中（Xbox版为59个），找到某个烟盒可以开启对应的奖励内容。印象里除了《重返德军总部》之外，好像还没有哪个射击游戏刻意设计了如此多的隐藏物品供玩家探寻。而且这些诡秘的烟盒不仅仅是隐藏在场景的某个不易被注意到的角落里了事，而是和游戏的主线和支线任务有关。例如，在游戏开始部分，替监狱门口的Shabby除掉Molina以后，他会送给Riddick一张密码字条，用它可以打开后面医务室一关某个房间，取得烟盒。同样的例子是，在货运通道那一关通过Floor 03走廊里的通风道可以找到一个修理工Valya，用他给予的密码能够打开矿井入口一关里一个事先不能开启的密码门，那里面有增加生命上限的机器，如果错过这段情节是不是很遗憾呢？

在Xbox版本热卖后，VU Games以29.95美元的低价在PC上发行了这款游戏的开发者剪辑版（Developer's Cut）。开发者剪辑版最大的诱惑在于新增了两个关卡，在这两个短短的关卡里Riddick可以像他的敌人那样驾驶Riot Guard体验杀戮的快感，并且关卡里增加了新的烟盒收集（编者：关于这一部分的详情请参阅本期攻城略地栏目的游戏攻略）。这两个关卡其实不仅仅是给人一种爽快感，当看到Briefing Room里的开发者全家福，你是不是也会发出会心一笑呢？

其实，当你把CoR玩到一半的时候，你可能已经忘记了它是改编自电影。设计精巧的关卡，独特的隐藏元素以及小细节上的尽善尽美已经让它脱离了一般意义上的电影改编游戏，它是近期又一款成功融合了多种游戏元素的典范，完全是一个细腻而颇显大气的作品。如果你还不了解开发者的良苦用心，那么游戏通关后请选择解说模式再次开始游戏，像看DVD电影一样了解一下开发者的创作历程吧。P

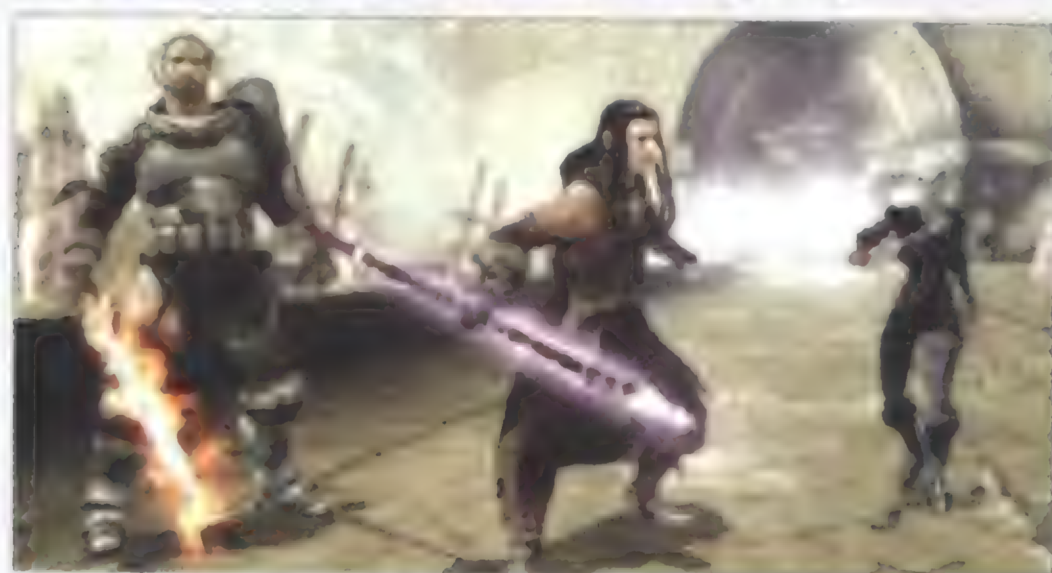

也有爽快的射击体验，比如这里，轰吧！

龙与地下城的动作小品

——《遗忘的国度——恶魔之石》

■贵州 yago

当Atari统领的龙与地下城大军在RPG领域中出尽风头后，他们的目光很快转向了动作游戏。由《指环王》动作游戏系列的制作者Stormfront工作室操刀开发的《遗忘的国度——恶魔之石》率先在PS2主机上登台亮相，按照惯例这款游戏很快又于2004年底登录PC平台。谁也不曾想到，在门外汉眼里看来高深莫测的龙与地下城居然还能和老少咸宜的动作游戏掺和到一块，即使多年之前CAPCOM已经在街机平台上开过先河，但像Atari这么大手笔倒还真是少见。虽然扛着“遗忘的国度”这个龙与地下城系列里内容最丰富多彩的场景设定作大旗，但《恶魔之石》走的却是纯正的动作路线，哪怕玩家压根就不知道什么叫高阶职业，他一样能拿起鼠标键盘砍个痛快淋漓。同为家用机上的D & D新生代作品，《恶魔之石》比前些时候面世的游戏机作品《博德之门——黑暗联盟》系列具有更强动作感，如果再联想到制作小组的背景，我们完全可以把这款游戏看作是《指环王》的龙与地下城版本。



三位动作英雄



神秘性感的女忍者Zhai

在这个游戏类型混血儿大行其道的时期，《恶魔之石》选择了纯粹的动作游戏定位，玩家操纵角色在3D场景中走动探索，触发无数魔怪蜂拥而来，然后由你通过砍杀来终结它们的罪孽。为突出“遗忘的国度”这个金字招牌，Atari还专门请来了奇幻大师R·A·萨尔瓦多为这款游戏撰写剧本故事。大师笔下的冰风谷和崔斯特·杜垩登都令人百读不厌，但本作的故事却着实没什么新意。

话说上古时代两大邪神领主斗法恶战，比他们更牛的一老巫师为保世界和平将这二位封入恶魔之石中。不料若干年后两位老大遁出封印魔石想继续未分胜负的战争，眼看天下生灵又要涂炭，这时出现三位勇士接下了重新封印邪神的维和任务。故事虽然老套了点，但各位玩家好歹也算找到个砍杀的理由，整个剧情也能自圆其说地沿着寻找邪神的主线得以展开。

三位主人公正好是龙与地下城中最经典的三大基础职业：战士、浪人和巫师，每位英雄都各怀与其职业相对应的独门绝技。在游戏里玩家可以随时切换控制其中任意一位英雄，不过很多时候这种选择可不是为了换着花样好玩，一些场合下必须依靠某位英雄的特长才能顺利过关。例如，女浪人Zhai能够跳跃到高处，战士Ranek擅长以猛力砸碎挡路的障碍物，而巫师Illius则能施放威力巨大的远程魔法。三位主角的不同技能突出了他们各自的特殊之处，在不同情况下该使用哪位角色主打对玩家而言也是个颇具策略性的挑战。除了能有一身蛮力外，战士Ranek还是三人中综合实力最高的角色，他身穿铠甲擅长用剑，混战中纵然挨上十来下也能撑住。他的两位同伴就要脆弱多了，因此玩家在选择女浪人和巫师时要尽量避免与敌人正面硬拼。不过这并不意味着这

良品 总评 7.7

准确体现出D&D三大经典职业特性，游戏动作感很强

视角限制严重影响游戏性，内容长度稍嫌过短

制作	Stormfront Studios
发行	Atari
载体	DVD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win2000/XP





合力围攻小BOSS


魔幻色彩很浓的场面

两位都是废材，女浪人Zhai也有自己的看家本事，她可以在拥有魔法隐身术加持的情况下从敌人身边悄悄溜过去而不被觉察，唯一遗憾的是这种隐身状态持续时间不长。当Ranek与敌人拼杀时，Zhai可凭借灵敏身法闪电般蹿上怪兽后背，手中一双短刀抹过对方咽喉，一旦得手敌人瞬间即被秒杀。Zhai的高弹跳跃在某些需要按动高处机关的情况下也格外有用。巫师Illius应该是最难掌握的角色，他唯一的优势是拥有大威力远程魔力，人物角色升级之后玩家可进一步加点强化Illius的各种魔法，只要能让巫师避开敌人的正面攻击，这支三人小队就不会有太多的麻烦。

游戏中的战斗大多数时候都是混战，敌人的智力水准基本没什么大问题。当玩家控制一位主角时，另外两位队友就转由电脑AI控制，他们的表现虽然算不上愚蠢得让人绝望，但离完美仍有相当距离。也许是为了突出玩家自己，电脑AI控制的队友过于倾向防守，这对非肉盾职业来说实在不是桩好差事，因此当玩家在控制战士狂砍乱剁时总要分心照顾一下两位伙伴，高强度战斗的淋漓快感也因此骤减。三位英雄都有不同的近战格斗动作，有攻有防还有连击招术，人物升级后可获得更多连击技或法术。初期战士比较好用，但很快玩家会发现有一定级别基础的女浪人用起来更爽，Zhai的背跃割喉技总让人联想到《波斯王子》里的踩怪翻筋斗动作，近身战中她既可以用小刀和长腿对敌实施打击，也能以高速度逃之夭夭，把难题留给战士或巫师解决。

敌人重伤倒地后，玩家控制的角色可以使出终结补击技暴殴倒地的敌人，如果英雄们的蓄气槽满了还能释放超级技，要是三位主人公同时积满气槽后释放，那可就是惊天地泣鬼神的超级团队必杀技，这招用来对付集中的群敌最合适不过。除了用格斗技打倒敌人，英雄们还能用推踢战术将敌人踹下悬崖或推入火中，总而言之，玩家需要杀光前进路上遇到的一切活物。干掉怪物或砸碎桶子后可得到一定数量的金币或治疗卷轴，这些


商量商量下一步该怎么办

道具有的是即拣即用，有的则自动转入英雄们的道具栏中。既然是源自龙与地下城世界的故事，游戏中多少也带了点RPG要素。例如通过战斗获得的经验值能让角色升级后变得更强，而那些金币则可用来购买装备，例如更好的长剑、法袍或短刀，中后期出现的各种华丽武器防具并不只有漂亮的外表，装备上它们后三位主人公能获得攻防属性的提升。当需要面对越来越多的怪物时，即使是战士也很难独力撑住，因此三位英雄切不可分散力量，同时还应努力诱使敌人分散以便各个击破。

刚开始时激烈的打斗会让玩家们睁大双眼，不过很快你会感到有那么点倦意涌上心头，尽管敌人的类型在不断变化，但你的英雄们反复也就那么几招，时间久了新鲜感顿失。不幸的是，注意力下降后麻烦也就来了，稍不留神陷入重围中的英雄就惨死在妖怪们的巨斧下，于是我们不得不重新开始本章的战斗，多次重复很容易变成折磨。好不容易撑到关底，与Boss的决战多少能让大家提提神，不过这样的决战也不轻松，每位Boss都有无数的小弟，有时候要对付Boss还需要使用特别的招术，如果挂了又得重新开始轮回……冗长的战斗并不是《恶魔之石》唯一的问题，不能自由旋转视角才是本作玩家最大的痛苦。擅长灵活移动的女忍者Zhai也因此大受影响，很多时候她根本无法准确跳到指定位置，有时你甚至要花点时间转转才能看出应该往哪跳，这段时间用来打一个小Boss都绰绰有余。没有自由旋转的视角加上战斗节奏又快，仓促中你根本搞不清楚自己该干什么或者该往哪里走，只能等待画面外的群怪咆哮着向你扑来，这种感觉很有点盲人摸象的味道。

“遗忘的国度”这面大旗具有很强的号召力，不少RPG老鸟都是冲着它去的，可惜他们会失望地发现这款游戏里能与D&D规则对上号的部分实在是少之又少。对那些刚放下《波斯王子2》的动作派铁杆们而言，这毕竟是从PS2平台移植过来的二手货，对画面质量最好别抱过高期望。另外游戏长度总共只有10关，是明显的轻量级小品。不过，对那些热衷于在壮丽场面中刀劈斧砍的热血玩家来说，《恶魔之石》也算是个不错的选择。


游戏画面水准只能说尚可



不想救市 风色幻想III 罪与罚的镇魂歌

■北京 小Vai

尽管过去的一年是单机游戏势微的一年，国产单机游戏的研发更是几乎陷入瘫痪，但是仍然有许多玩家对国产游戏的现状保持着关心，每当有一款国产游戏推出（当然，这样的事情一年也就发生两三次而已），都会吸引大量玩家的目光。在号称“单机游戏门户网站”的游侠网上，智冠所出一款平庸的武侠游戏《陆小凤之金鹏王朝》的网友点击率甚至能超过同期的《波斯王子——武者之心》或者《指环王——中土大战》这样的国际大作，更不用说前作就拥有广泛基础、其剧情设定一向被Fans们所称道的《风色幻想》系列最新作——《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》了。



游戏中偶尔出现的Q版头像招人喜爱

战略角色扮演（俗称战棋）类游戏曾经一度是被玩家们所热捧的游戏类型，《炎龙骑士团2》、《幻世录》、《超时空英雄传说》等国产游戏都是玩家心目中的经典。这些游戏的特点都是在拥有出色的剧情和角色塑造之外，系统设定亦相当周密和严谨，而对于一款战棋游戏而言，后者又显得尤为重要。战棋游戏的结构是由一个个的战役连接起来的，在战斗中将自己中意的角色由弱小培养至强大，是游戏的主要乐趣，许多战棋游戏的玩家甚至习惯了在串联战役的剧情交待时狂按鼠标跳过去，只渴望能尽早投身到战场上厮杀。因此，如何将战斗系统做得“好玩”，才真正地考验厂商的制作能力，这也是为何“战棋”类游戏发展了这么多年，但是迄今为止真正的经典作品却寥寥可数的原因。

《风色幻想》系列的特点一向是重视剧情与角色的塑造，1999年的《魔导圣战》以“因果”的概念为游戏主线，讲述了一场浩大的人神之战。第二年的《封神之刻》开始建立一个系列的完善世界观，讲述了一个与初代“菲利斯多”系列互相平行的故事，以“战争”为主题来探讨人与人之间的关系。这两款作品作为战棋游戏，给人留下深刻印象的却都是剧情与人物设定，在战斗乐趣的表现上实在平平，这也许是为何制作方干脆要把游戏的2代转型制作成更适合表现剧情和人物的RPG的原因。这次的《风色幻想III》又重新回归到了“战棋”路子上，不管是出于Fans们的要求还是制作方想要重新填补目前市场上“战棋”类游戏的空白，总之，这款号称耗时3年制作的作品都担负着比以前更加沉重的使命，尤其是在这个国产单机游戏没落的非常时期。



大范围的攻击法术一多就会破坏游戏的战略性

精品 总评 8.0

☺	剧情和人物设定上颇多亮点，长达70余关可让玩家玩到过瘾。
☹	作为战略RPG难度不大，游戏战略性缺乏，每关地图也有些过小。

制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战略角色扮演
语言	中文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：7.5
音效：8.5
创新：7.5
剧情：8.0

《风色幻想III》仍然沿袭该系列的世界观，大的故事背景是“七原罪徽章”将要颠覆世界，为了抵御七原罪之劫，人类世界联合起来，由圣焰王辛格尔德组织成立集合中土世界精英的组织——“断罪之翼”，让他们来代替人类世界斩断因果所带来的罪与罚，争取和平盛世。但“断罪之翼”的成员很快陷入了人

类国家的内战战火，并在战争中探寻自己的宿命与"因果之律"。可以说从背景设定来看，《风色幻想III》已经义无反顾地一头扎进了"Fans向"的路数之中。用一个朋友的话来说，如果你对游戏的背景故事不感兴趣，而是只想在战斗中体验乐趣，那么狂按鼠标来跳过对话都会按到你手疼。


怎样确定人物的技能修炼路线相当重要

在剧情的结构上，制作方也显示出过人的胆量，游戏采用倒叙的风格，一开始的五关就已经是"断罪之翼"队员全员集结。在封印"原罪徽章"征途的关键战役中，大量有关角色关系、国家与阵营关系的对话接踵而来，让人摸不着头脑。对于系列的忠实拥护者来说，忍耐过前5关当然不成问题，从第六关开始，游戏自然会结束倒叙，从头开始讲述故事。另外，从第一关开始就要求玩家根据角色的技能树来学习怎样设定技能，每个角色级别都高达30多级，更有40多个技能点要分配，在完全不清楚这些技能的实际使用效果的情况下，玩家就要至少设定半小时才能开战，这几乎等同于盲人摸象。当然，设定好的技能只在前5关有效，结束倒叙之后，玩家需要根据剧情从头开始练级。尽管这样的设计让玩家一开始就对每个角色的技能发展路线有了大致的了解，但是毫无疑问当正式进入游戏时，玩家也会对那些慢慢学到的高级技能丧失新鲜感。无论从剧情交待还是技能设定上来看，尽管制作方的初衷很可能是在前面制作一个长达5关的教学模式而已，但是对于一部分从《风色幻想III》才开始初次接触这个系列的玩家来说，前5关就足以让他们丧失继续玩下去的兴趣。


游戏的道具和装备系统做得一般

当然，《风色幻想III》的剧情仍然值得fans们好好回味，众多的人物都有自己的故事线，许多人的背景都与前面的作品有着联系，全系列中重要的"因果律"概念仍然在剧情中发挥着重要作用。不过跟以前一样的是，制作者们把底子铺得太大，导致到游戏结束时，有情节并没有完全结束，主角们还要继续去探寻许多未解之缘由，例如弗妮的毁灭欲与兰斯的身世之谜等等。不过，这应该是Fans们乐于见到的，至少他们有了期待续集的理由。

由于PC机能的进化，《风色幻想III》这次变成了一款全3D的游戏，看着角色们行动时在3D地图上利索地上窜下跳，给人带来更真实的战场感。但是3D的地图也带来了视角上的缺陷，角色可能在许多凹凸之处被挡住，尽管可以旋转地图来调整视角，但在指挥上也多少给玩家带来了麻烦。当然，3D地图可以更好地体现出地形对战斗的重要性，例如弓箭手在低处射不中在高处的敌人，但是在高处却可以轻而易举地向下开射。许多技能的使用都会因为地形而发生变化，这在以前的战棋游戏中表现并不多。但是总地来看，游戏中战斗的难度并不大，这表现在角色之间没有太大的职业差异，尽管在能力数值上区分很明显，但是大多数角色在攻防上的使用方法可以通用。尤其是在游戏中期之后，很多人都可以使用大面积的杀伤技能，与敌人一接近便开始在攻击面上进行缠斗。从这个角度上来看，战略的意义的确减弱了。以笔者来看，战棋游戏便应该突出"棋"字存在的意义，在布局上要求玩家进行严谨的思考，即便不能像象棋那样"马只能走日，炮只能隔山"，也不要让每个角色都可以在几步之外就向大片敌人开轰。PC的战棋游戏在职业属性差异上做得比较好的，也不过《炎龙骑士团2》和《三国英杰传》等两三款而已。《风色幻想III》在系统上也有一些特色的设定，例如每回合内每个角色如果不采取具体行动的话，可以在地图上自由行动两次，这个设定为游戏增加了很多战略性。尤其是行动后哪怕走错了也不能退回，让人不得不加倍小心。希望制作组能在后续作品中将这个系统设计得更有趣味。另外，对尸体的保护和利用也相当重要，可以通过敌人尸体使用召唤术来帮助自己作战、保护自己战死队员的尸体可以及时复活他，这些设定都是《风色幻想III》的特色。不过，希望制作组能在续作中将买卖与装备系统、职业与技能差异系统上做到更加成熟，而不是仅仅设定出华丽的名称。


人物塑造是游戏最大的卖点之一

由于现在大多数玩家已经见多识广，画风的差异、职业的设定、剧本的风格等等细节都会影响到玩家的选择，《风色幻想III》作为一款风格强烈的作品，保住系列原来的玩家群体应该问题不大，但是要扩展玩家群体就难了。所以，它并非是眼下战棋游戏的救市之作，比起某些经典的战棋游戏大作来也有差距，只是给本系列爱好者们的一顿饕餮大餐而已。当然，游戏尽管长达77关，却在剧情上留下了许多尾巴，制作方推出续集之心已经昭然若揭，若要让这个系列被更多的玩家所接受，制作小组还需要在续集中作出更为大气的改变。



花木兰

花木兰的故事可谓家喻户晓，妇孺皆知。《古乐府》有木兰诗歌咏其事，千百年来这一题材不断被改编挖掘，以戏剧、歌曲、电影等各种艺术表现形式来演绎传说，给花木兰的形象赋予深刻的人文意蕴。近年来，中国歌剧舞剧院创作音乐剧版《花木兰》，华裔作家汤婷婷将花木兰的形象推向世界，美国迪斯尼公司甚至还将它改编动画，国内外形成一股花木兰热。

电脑游戏《花木兰》走的是清新幽默的路线，画面艳丽明亮，语言加入一些现代元素，周星驰式的对白随处可见。游戏有两个结局，分歧点在游戏开始就确定了，玩家在游戏中会体会到不同的剧情。游戏中还有一些隐藏事件，如马可波罗到中国寻找四大发明、终极装备套装等，给游戏内容增加了些许的趣味性。

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良	总评 7.5
制作	斯普软件
发行	斯普软件
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/XP/2000/Me

文化包容性：8.5 上手精通：7.0 画面：7.0 音效：7.5 创新：6.0 剧情：7.5

配置要求	
	CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
	内存：128MB
	显卡：16MB以上
	硬盘：1.5GB

铁骑军牌传乡里 雪剑投戎戍沙疆

唧唧复唧唧，木兰当户织。花木兰正在房内专心致志地织布，看到姐姐木莲端着酸梅汤走进来，原来这汤是朱芝华拜托送来的。木兰和芝华青梅竹马，两人心中暗生情愫，只是没有机会表白而已。来到庭院看到朱芝华正在练剑，木兰上前提出比武的要求，芝华怕误伤了师父的掌上明珠，又不忍拂意中人的心愿，左右为难之际被刁钻古怪的木兰偷袭击倒，朱芝华面带怒意，羞色难过。就在这时家仆过来请两人到大厅去，在大厅见过父亲（花弧），得知朝廷的军牌已到，刘承仪元帅为对付西域柔然国而招募精兵。望着年迈体弱的父亲，木兰毅然地作出代父从军的决定，接下来要在村里寻找男装。

离开大厅回到闺房，在箱子里拿到10000钱，然后离家到村里逛一下。在桥头遇到猎户花子正为儿子失散而烦恼，木兰爽快地答应帮他寻找，绕到西边的河岸找到玩耍的小花子，劝他回家后再到桥头找花子告知消息，花子听了很是高兴，邀请木兰有空到他家里作客。到花家村的东南找到猎户的家，屋子里有两个宝箱，分别找到《造纸术》和男式头巾。回到家里找姐姐谈话，得知她正在为男友做一件衣裳，便谎称也要为芝华做一件男装，只是自己不擅女红，想借件衣裳依葫芦画瓢，姐姐听了很是高兴，将手上的男装交给了木兰。

目前还差一双靴子，来到院外的河边看到小弟花聪正在钓鱼，花聪得意地说在河里钓到一双靴子，要拿羊肉串才


看着垂垂老矣的父亲，木兰决定代父从军


在村子里果然找到漏网的野狼



肯交换，于是木兰赶紧到道具店买了一串回来交给贪吃的弟弟，不料弟弟嫌姐姐太小气，将靴子扔下就跑开了。下面要寻找适手的武器，来到西北河岸看到弟弟正与小胖玩耍，从小胖口中得知张大爷家的羊被野狼吃掉了，然后再与弟弟说话，得知张大爷在羊圈里找到一把宝剑。在桥南找到张大爷询问详情，然后在村里搜寻漏网的野狼，回到河岸边果然看到一只狼正要袭击小胖和弟弟，木兰上前三招两式将它解决掉，回去将消息告诉张大爷，从他手上得到一把薄叶刃剑。

在村庄东南有一名江湖郎中，他在威虎山采药时遇到强盗，慌乱中将药铲丢在树上了，木兰答应帮他找回药铲。在村庄南方有一名学习造纸术的外国人，将在猎人家里找到的《造纸术》送给他可选择两种奖励——10000钱或火药合成秘方：

火硝×3+硫磺×3+木炭×4=鞭炮×8
火硝×3+硫磺×4+木炭×4=火药×6
火硝×4+硫磺×5+木炭×5+雄黄=炸药×4
火硝×3+硫磺×3+木炭×4+雄黄×3=地雷


在丹灵霖府听金夫人说起志空道长的恶行

所有道具收集完了，回到家中闺房换上男装，立即成为一名英姿飒爽的少年武士。来到花家大厅和父亲商量从军的事情，但父母都不愿女儿抛头露面征战沙场，正说话间父亲的好友铁冠真人来访，得知木兰的心愿大为赞赏并收她为徒，传授“碧落九重”。在木兰的恳求下，父亲便给木兰一次试练的机会，去野外消灭狼群。

先到道具店买几个肉串，出村前先将道具栏里的薄叶刃剑和衣鞋帽装备好，出村会遇到狼群，将它们逐只引过来杀掉，在南边的一棵树下宝箱里找到郎中的药铲，回到花家村将药铲交还郎中得到10000钱（如果没有完成药铲事件，后面的剧情会产生分歧，游戏最后达成结局二）。回到花家大厅找父亲对话，花弧见女儿志意坚决也不再反对，便吩咐芝华和木兰一同参军，两人路上也好有个照应。芝华加入队伍后，先在村里的装备店和武器店给他购买衣帽和木弓，再到道具店买点合成的材料或食物。

求宿霖府阻仇客 释怨仙山觅灵丹

出村后往东南行去，途中向一位女子问路，在她的引领下两人当晚在丹灵霖府借宿。在大厅见到忧容戚戚的主母金夫人，得知她丈夫与威虎山志空道长一同修行，志空为了一本《魔羽心法》而将金先生暗杀，儿子金犁也被志空所掳，日夜受地火焚身之苦。花木兰听了义愤填膺，自告奋勇前去威虎山找志空报仇。

此时府宅已被威虎山的人马包围，这里的战斗很简单，用芝华的弓箭远程引他们过来杀掉，打完院子里的银甲尊神，出门再打头目金甲尊神，没想到这家伙银样蜡枪头，几招过后便大声告饶，这时老气横秋的志空道长现身，趾高气扬地向金夫人索要某种重要的东西，花木兰看不过便要动手打起来，师父铁冠真人现身喝止，并斥责志空的蛮横行径，劝他释放金犁，志空仍然咄咄逼人地索要东西，铁冠便传授木兰“碧风回雪舞”，让她和芝华去对付志空老道。凭借新学的技能终于打败了志空，志空自知缘空道浅，当下万念俱灰打算随铁冠一起修行。铁冠和志空离开后，木兰受金夫人之托前往威虎山解救受困的金犁，在前往威虎山前建议先回花家村采买一些材料合成火药。


铁冠传授木兰“碧风回雪舞”来对付志空

来到志空洞府外遇到要为主人复仇的金甲尊神，这里零散的喽罗可用芝华的“回首惊鸿”远程射杀，木兰四处拾取钱财和药物，敌人密集的地方跑过去扔两颗炸药轰杀。杀到洞府里面打败金甲尊神，这家伙终于服输，说金犁已中了蛮疆的七色莲之毒。上阶梯找到金犁后，两人接下来要想办法解除他身上的奇毒。

回到花家村找到那名江湖郎中，从他手里得到七色莲的解药（需完成

药铲事件），再回到志空洞府将解药给金犁服下，金犁终于慢慢地苏醒过来。金夫人赶来道谢，将一副翡翠手镯送给木兰。

没有完成前述药铲事件的话，两人对金犁的毒伤束手无策，最后金犁毒发身亡。金夫人见儿子惨死也悲恸万分，当下气绝身亡。两人将金氏母子安葬之后，看天色不早便继续上路投军。

在志空洞府里找到两个宝箱，分别拿到地雷和10000钱。回到花家村外往南走往阴山军营，在吊桥前将军牌交给卫兵，稍后便往城里的元帅大帐报道。见到刘孙仪元帅道明父亲重病缠身的事情，将军得知木兰代父从军很是感动，安排她到将军府做伙头军。

阴山营众志御侮 黑水渡双女擒贼

两人在帐篷里安顿下来，木兰觉得管家马元奎有些诡异。离开帐篷到伙房报道，一名卫兵让朱芝华去后院搬柴禾，而花木兰则前往花园后的菜园摘菜。来到后花园的凉亭处遇到刘承仪的女儿刘芊芊，她将木兰当成柔然国派来的奸细，挥动皮鞭打了过来，木兰见她刁蛮任性便出手将她打倒在地，恰逢刘将军路过这里说明木兰的身份，让两人好生相处。

回到伙房看到刘芊芊被人捆住，解开她的束缚才知是马元奎干的，他是柔然国的奸细，已将北魏军的作战计划书送给柔然的权臣葛达勒塔。两人立即来到后花园的元帅书房，将马元奎通敌的事告知刘承仪，两人奉命前去黑水渡阻击马元奎。在离开军营前先找黄老板给芊芊买一身装备，并补充一下药剂和材料。

出城由西南赶往黑水渡，在山道上遇到落草为寇的焦文、焦武兄弟，木兰和芊芊见前后道路被堵，只好背水一战。将两兄弟打败后，白胡子老头焦周现身，他察觉木兰的招式有些眼熟，相问之下才知是铁冠的弟子，原来焦家是刘承仪的旧部，焦周也正是铁冠的同门师弟。焦周得知正是刘元帅招兵买马用人之际，便决定让焦氏兄弟从军捐躯。


在黑水渡的密林里找到叛徒马元奎

两人继续前行杀掉一群强盗，来到修来茶社打听消息，得知茶社正是马元奎之母所开，如今马元奎已往山上采药去了。与马母攀谈之后，马母道出亡夫曾留下一本《紫书丹经》，吩咐交给叫木兰的有缘人。当她得知木兰正是丈夫要找的人，便将《紫书丹经》交给了她，书中写着“木兰西去东来”几个字，从书经学会招式“碧落疾风扫叶”。就在这时马元奎返回，两人见状奋身缉拿。来到屋外杀掉一群黑衣强盗，打败马元奎后刘芊芊将他的所做所为告知马母，马母得知儿子是叛国之贼，伤心中决定大义灭亲，将儿子交给两人带回军营发落。

元帅将战绩上报朝廷，皇上颁旨将木兰擢升为昭武将军，世袭爵位。

木兰在帅帐见过刘元帅后，前往后花园见刘夫人，夫人打算将掌上明珠芊芊许配给木兰，木兰闻言面显难色，托辞离开。回到帅帐找元帅谈话，这时皇上驾到慰问三军将士，在帅帐中商量如何平定柔然之乱，花木兰献上三策：与北夷部落结为盟邦，互为唇齿；招贤纳士，招兵买马；安抚般悦、乌孙等部落，待机进攻柔然。皇上闻之大悦，命木兰和芝华前往般悦诸邦缔结盟约。

寻神医冷箭夺魄 解奇症般悦缔约

回到帐篷找芝华谈话，两人出城南行来到般悦国界，进入般悦城在街道上再次遇到马可波罗，得知他要寻找《印刷术》。来到王宫门前受到守卫的拦阻，这时有两种选择。


酒楼里的食客大谈UFO

选择一：“不管了，杀进去。”消灭门口的卫兵后见到般悦可汗，花木兰将要结盟的来意禀告，可汗三思后仍不肯结盟，北魏与般悦两国的关系破裂，两人只好往其它部落继续游说。

选择二：“再想想别的办法。”



劝降结盟不好用武力冲突，两人只好另寻它法。在城里分别找老翁和小孩谈话，得知公主得了一种失心疯的怪病，群医束手无策，令大汗心情不畅，看来这是接近大汗的一个契机，两人于是在城中寻访神医。来到酒楼听食客说城里的神医是一位小姑娘，日前已往城外采药去了。来到城外看到两名身着北魏军服的官兵正要捉拿神医，两人上前将官兵打败查问情由，谁知官兵守口如瓶，两人看其情状可怜放其逃生。上前与女神医谈话，神医说明治疗失心疯的秘方药剂存放在家中，这时一名神秘军人在树丛中放冷箭将神医射杀。回到城外找商贩谈话，这时茶楼的门可进去了，在里面找到一名逃难的落魄书生，从他手上拿到一本《印刷术》，回到城中将它交给马可波罗，可选择奖品：10000钱或高级炸药合成秘方。

在城西南找到神医的家，从宝箱里拿到一颗清心丹，回到王宫前找守卫通报。进入王宫大厅见到可汗，花木兰一番滔滔雄辩使可汗回心转意顺降北魏，花木兰再将药奉上将公主的病情控制好转，可汗更是大悦，发誓终生臣服北魏。在离开前到装备店买一套新防具，然后到道具店采买材料合成炸药，由北方城门出去前往兰密格儿沙漠。


见到可汗后用清心丹治好公主的宿疾

游鲜卑倩影香踪 救公主迷情乱意

在沙漠中遇到拦路抢劫的上官黎，木兰见他骁勇善战是个人才，劝他投靠朝廷抵御外侮，上官黎心中不服指挥手下攻了过来。木兰将上官黎打败后看他仍不服气，便将之放掉。往沙漠深处继续走，在途中再次遇到埋伏的上官黎，再次打败他并劝其为国家建功立业，上官黎终于愿意归顺朝廷，前往阴山兵营投奔刘元帅。

穿过沙漠在北方来到鲜卑国界，鲜卑原是北魏的皇族，由于厌恶皇室间的勾心斗角而避居塞外。在路上遇到鲜卑公主拓跋珍妮，花木兰道明来意，在珍妮公主的带领下去见鲜卑可汗。两人暂时被安排在帐篷中休息，这时木兰流露出思乡思亲之情，芝华在一旁温言劝慰，希盼早日结束边疆战事，荣归故里。

离开帐篷前往可汗的房间，拓跋智见北魏使者来访很是高兴，一番阔论之后木兰劝他屏弃前嫌，一起捍卫


上官黎看来是刘德华的Fans

北魏江山。拓跋智未置予否，只表达出对木兰的欣赏之意。两人回到帐篷商量对策，然后再次来到可汗房间打探情况，不想拓跋智说出要将珍妮许配给木兰的意愿，拓跋珍妮也情意殷切地表露情怀，令木兰心慌意乱不知所措，只好佯称考虑几日。回到帐篷得知珍妮被人使用迷香掳走的消息，从拓跋智口中获悉鲜卑与相邻的车师国曾有宿怨，车师的酋长康利赫不但是骁勇善战，而且是海内知名的武学宗师，他种植了大量的奇花异草炼制

灵丹妙药，用以挟持部落或邻国德高望重的名人，想必这次他是为了报仇而来。


在鲜卑国遇到美丽的公主拓跋珍妮

木兰和芝华前往车师国营救公主，由山寨的西北角来到登山崖，在山道上杀掉一群喽罗，打败康利赫后劝其归降北魏，康利赫念在不杀之恩愿意归顺。救出公主后回到鲜卑国，木兰换上女装参见可汗和公主，可汗听了木兰替父从军的故事很是感动，答应与北魏缔结盟约。拓跋珍妮见事已至此，打算出家为尼，青灯古佛终了一生。

闯奇阵舍身罹难
赴冰山冒死求医

由鲜卑国山寨往东北走来到百草岭，这里湿气瘴雾浓重，山路崎岖蜿蜒。两人在山道上看到一条大虫在袭击旅人，将百虫母精杀掉后与库木勒格谈话，答应稍后拜见他的师父空空大师。与旁边的拓跋族人莫耶朗吉对话，得知他是被道人收留的孤儿，因避战乱而孤居山中，木兰见他对附近地形很是熟悉，便请他作为此地的向导。莫耶朗吉慨然应允，但要处理一下私事才能追随左右。两人沿山路继续前行，不远处便是一处寺庙，在大殿见到空空大师，论师承辈份来讲他是木兰的师祖，空空在讲了一番玄理后，将一本《火术秘笈》送给了木兰。

离开寺庙由百草岭往东来到一片沼泽地，在这片迷宫中不时会有恐怖的邪灵花冒出来，一步一步地将它们清理掉，绕到迷宫的出口找到商人，在老板那里采买一些药草补给吧。往前进入柔然国大将牙里郎设下的八卦阵，两人正在踌躇之际看到莫耶朗吉从后面追来，自称曾跟花山老祖学法多年，对此阵的玄机洞察深切，劝两人不要贸然行动，朱芝华未加听信，只身离队去闯阵，不料踏入阵中顷刻之间便血溅身亡。

八卦阵比较复杂，每处阵点都有四根柱子，利用柱子可传送到迷宫各处，这里最简捷的走法是：下、右、下、左。破阵后与牙里郎展开决斗，打败他后得知西方的一天山住有冰童老人，若能求得起死回生药，则朱芝华的性命或可一救。求药须有一件重要的道具，它就是当初从金夫人手中得到的翡翠玉镯。从牙里郎口中还得知刘元帅被叛徒出卖一事，如今元帅被关押在柔然的地牢之内。


在百草岭杀死毒虫救出莫耶朗吉


空空大师送给木兰一本《火术秘笈》

花木兰让莫耶朗吉看守朱芝华的



尸身，自己一人前往天山求药。回到沼泽地往西北方走找到往天山的路。在天山杀掉沿途的怪物，在地图的中央找到一座天心洞，杀到洞穴尽头找冰童老人谈话，将身上的翡翠玉镯交给他，老人用三成功力来考验木兰，打败他后拿到起死回生丹，再次交谈拿到一本《冰术密笈》。

拿到灵药后火速返回八卦阵前，将灵药给芝华服下后，他的身体果然缓缓转暖，不久身体奇迹般地恢复如初，莫耶朗吉见两人已躲过大劫，不远处便是柔然国境，当下拱手拜别，木兰和芝华两人继续前往柔然国。

如果之前在花家村没有完成郎中的药铲事件，也没有救活金犁，此时的灵药并不能救活芝华，木兰见灵药失效无力回天，心中悲恸不已，便和莫耶朗吉将芝华的尸体好生安葬。莫耶朗吉见她如此伤心，便决定陪她一起前往柔然国（后面的任务都是由木兰与莫耶朗吉一起完成）。

冰火重天救主帅 辉煌华宫伏枭雄

来到柔然城里与书生交谈，得知城外有密道通往柔然国的地牢，密道里的烈火要用冰童老人所著《冰术秘笈》炼制的冰才能熄灭。到城外找到一名药贩，将身上的《冰火秘笈》送给他，然后从他身上可买到一些冰块，在城外还有一名丫鬟自称将少爷的清风玉佩弄丢了。在城外往东南走进入地牢外的迷宫，清除上层环形通道上的柔然枪兵和弓兵，绕到地图的中部找到地牢的入口。进入第一层地牢（火）遇到阻路的烈火用冰块灭掉，在迷宫的上方找到出口到二层地牢（水），走到迷宫的中央平台遇到守将天詹脊，打败他拾到清风玉佩，然后到上层找到受困的刘元帅。花木兰和元帅商讨退敌之策，木兰认为擒贼要先擒王，打算趁柔然大举出兵之际，趁城内空虚杀入王宫擒拿葛达勒塔，刘元帅连声称好，他连忙赶回军营安排部署兵力防御，木兰和芝华留在城中行动。在地牢（火）找到一座坏掉的桥梁，回到城中找樵夫谈话，给他100钱后再回到地牢通过那道桥梁，在末端的宝箱拿到一套加强装备——加强力之甲、加强禹之盔、加强法嗣靴等，它们对之后的王宫战斗很重要。回到柔然城找马可波罗谈话，他这回要找的是《指南术》。回到城外将清风玉佩交给丫鬟得到《指南术》，将书送给马可波罗获得10000钱，还会得到有关地牢里终极装备的消息。



这位地牢的守将是个吹牛大王



在皇宫迷宫中四次打败柔然国师葛达勒塔

进入皇宫，只见玉阶曲廊富丽堂皇，前两层迷宫的出口都在西北方，在第三层入口向道具商人买点补给，沿逆时针绕到西北角的大殿找到葛达勒塔，谈话后这家伙又逃走了。按原路返回到东北角房间可找到他，杀掉四名红衣护卫头目后再次打败他，这家伙再次溜走。这时从迷宫的西南方向绕过去，在房间第三次找到葛达勒塔，打败他后再往第一次遇到他的大殿走，在大殿第四次打败他，葛达勒塔终于下跪求饶，并献上降书顺表，甘愿对北魏俯首为臣永不相犯。

戎马倥偬归故里 鬓容妩媚还红妆

西征12载，柔然之乱终于平定，班师回朝之后皇上论功行赏，刘承仪被封三军元帅，花木兰官封兵部尚书郎。木兰不愿为官，恳请皇上恩准回乡探亲，刘承仪将军也和木兰一起回到花家村看望花弧夫妇。

结局一：木兰回到家中换上女儿装，刘元帅见了大为吃惊，12载征战沙场，竟不知这位少年将军是女儿之身，心中感佩之极。又念芝华追随木兰东征西讨，便替芝华向花家提亲，于是两人在刘元帅的主持下完婚，有情人终成眷属，木兰从军的故事被传为千古佳话。

结局二：如没有完成郎中药铲事件，没有救活金犁，后期在八卦阵中朱芝华会阵亡。在荣归故里之后，花木兰和莫耶朗吉在刘元帅的撮合下成亲，两人在田园过着富足美满的生活。



星际传奇——逃离屠夫湾

The Chronicles of RIDDICK Escape From Butcher Bay- Developer's Cut

■晶合实验室 大漠小虾

有时候，当你对泛滥的电影改编游戏灰心时，它们之中反而会出现几颗耀眼的明珠。《星际传奇——逃离屠夫湾（开发者剪辑版）》在Xbox上就创造了这个奇迹。这款来自瑞典Starbreeze小组的作品在Xbox上热卖后，反而让游戏改编的来源——以Riddick为主角的两部电影Pitch Black和The Chronicles of Riddick显得黯然失色。要知道，后者上映之后取得了不过5000多万美元的票房，表现惨淡。游戏的情节实际上是发生在电影Pitch Black之前，Riddick是一名老练而足智多谋的逃犯，他的老对手赏金猎人William Johns抓住了他，并打算将他卖到宇宙中最臭名昭著的监狱——屠夫湾。现在，他们正在航程中……

精品 总评 8.7

制作	Starbreeze
发行	VU Games
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性 7.5　上手难度 8.0　画面 10　音效 9.0　创新 8.5　手感 8.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.8GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：3.7GB

第1关 脱狱（训练关）

01.Escape

离屠夫湾只有一个小时的航程了。Riddick的诅咒没有成为现实，飞船在沙暴中安然抵达着陆点。查看日志（J键）得到任务提示，过去和Johns交谈（E键），他会让Riddick待在原地，然后背过身去跟Pixie聊天。一旁的Lambert给Riddick出了个好主意：悄悄溜到Johns身后，从背后拧断他的脖子（对正Johns的背，按鼠标右键挟持人质。按动作键E悄悄拧断他的脖子，或按鼠标左键用双手折断他的脖子，后者会发出较大的声响）。迅速转身跳进码头上刚刚打开的井盖，躲避DNA保护启动后射来的子弹。

在通道中前行，跳过障碍物（空格键）在尽头处溜下梯子（E键），拾起右边铁皮上的35号烟盒（Pack of Smokes，按E键拾取，注1）。下到地面上会惊动门口那个家伙，试着徒手将其打倒（鼠标右键为防御，鼠标左键为攻击，可利用方向键与攻击键配合，打出组合拳），得到安全卡（Security Card）。刷卡开门（E键），在黑暗里蹲下进入潜行状态（按C键蹲下，屏幕会变成蓝色调，表示Riddick隐藏得好，按Z键可放大可视范围），等通道里的卫兵走到左边时从背后干掉他，把尸体拖进黑暗角落里（在潜行状态中按E键拖拽），以免被其同伴发现。最后拾起地上的通风孔工具（Vent Tool，由于敌人的步枪都有独特的DNA标记，因此不能被利用），在通道右侧尽


只要见到箱子就可以试着徒手攀爬


当敌人在正下方时跳下去可以一招致命

注1：PC版游戏中共隐藏着62个烟盒。每拾到一个烟盒可开启游戏主菜单Extra Content Menu一项中的隐藏元素，如游戏原画设定、开发视频演示等。集全所有烟盒将开启额外奖励，在一个新出现的房间里，可欣赏到Riddick用28种格斗技能虐待他的凤敌William Johns。

头，钻进一堆箱子后面的黑暗通道里，落下一层，在走廊尽头找到1号烟盒和UD Money（游戏中可进行实物交易的货币）。返回上层，回到箱子堆跟前，攀爬箱子到达高处（E键），抓住天花板上的横梁荡到对面，打开通风孔（在横梁上时可按E键落下，一击将经过脚下的敌人制服）。踢开另一侧通风孔的铁栅跳下去，看到一个医疗站，拾起地上的医疗存储器（NanoMED Cartridge），在医疗站处补血。从旁边铁门出去（注意游戏中只有亮绿灯的门可通行），碰到另一个持枪的敌人。放心，他不会开枪，因此可耐心地在此练习夺枪（贴近敌人，当他试图用枪托攻击时适时按鼠标左键抓住他的枪，并把枪口顶在他的下颚上让他自食其果），最后拾取附近的6号烟盒以及猎枪（Shotgun，按V键循环选择武器，按鼠标左键选定）。沿箱子攀上高处的栏杆，爬上平台，出门乘



Johns梦想着一大笔赏金，Hoxie却一毛不拔

坐电梯来到室外。干掉那个巡逻的敌人得到猎枪子弹，爬下梯子，打开枪上的手电筒照明（F键），找到下水道入口，轰掉门上的锁钻进去。下水道里有很多敌人在搜索，用枪打爆路边的燃料桶炸飞他们。向下水道尽头而去，光亮里似乎有人在轻声召唤……

第2关 抵达

02.The Arrival

“醒来吧，蠢货，别再装睡，是给我挣钱的时候了。”Johns说。Riddick才发现刚才的一切都是幻梦。屠夫湾，宇宙中最臭名昭著的监狱，就在眼前。迎接Riddick的是典狱官Hoxie和他的心腹Abbott。Johns关心的是抓到Riddick所能得到的好处，一番讨价还价后，Riddick变成了屠夫湾的5421135-2号犯人。“忘掉不切实际的幻想吧，因为你根本逃不出去。过去没有，将来也没有。”在押运途中，Abbott冷冰冰地提醒道。



第3关 监区天井

03.Prison Yard

现在要设法逃出这个地狱。走出A34牢房，和门口的Barber交谈，得知有个叫Mattson的人曾提起过他。沿着监区的右侧走廊来到天井，在地窖旁找到Mattson，他主动提出送给Riddick一把利刃防身。返回监区，按照Mattson的提示进入A40牢房，没想到这是个陷阱，刚进门就有两个打手要将Riddick置于死地。干掉打手，回去找Mattson问罪。果然像打手们说的那样，这是因为Rust要给他点苦头吃。不过Mattson强调，他这样做是被迫的，慑于Riddick的名声，他保证会弄到一把刀子，并亲自送到Riddick的牢房去。Mattson还建议，如果想打听更多的消息最好去找院子另一边的Haley，他来这里已经有年头了（在以上流程中，应尽量与监区中的犯人和看守交谈，获取情报并接取支线任务）。

Riddick回到A34，Mattson果然带了把螺丝刀过来。不过，会面被Rust的现身搅乱了，Riddick挟持了傲慢的Rust，而Abbott恰好在此时出来救场，这让Riddick明白，Rust不过是个傀儡。众人走后，向门口的Barber打探消息，得知Rust在天鹰座区等着跟Riddick决斗，在去那里前最好先找个武器防身。

找到A37牢房，那里的Waman希望Riddick除掉禁闭期满的犯人Molina。去对门A38除掉Molina，可得到他的指节环（Knuckleduster，在徒手战斗时装备可给敌人造成更大伤害）。回去告诉Waman，得到奖赏25号烟盒，然后穿过天井进入天鹰座区。

从A34出来，在左侧走廊尽头找到曾被Molina痛殴的Shabby，除掉Molina后回去和Shabby对话，他会送给Riddick医务室某房间的密码（支线任务1）。

第4关 天鹰座区

04.Aquila Territory

在见到Rust前首先要除掉他的爪牙。装备好指节环，干掉最初的两人后，可拾到5个UD Money，在A28还可找到58号烟盒以及医疗站。继续朝里面走，注意敌人会先引爆炸弹，干掉他们后才会面对走廊尽头的Rust。

Rust的死早在Abbott意料之中，他希望Riddick顶替Rust的位置，而且认真地告诉Riddick不要急着拒绝



A28是个安全的避风港

他。Abbott好像要给他时间考虑似的，就先走了。但Abbott走后不远处的卫兵就想干掉Riddick。迅速躲进



只有见过Shabby，才能进入这个房间

右侧的牢房里，在犯人Moondog处得到59号烟盒。出门干掉持枪的卫兵，按原路返回，路上和Blueboy交谈，还会得到57号烟盒。在进入天井前记得取下手上的武器，否则会被自动监控系统发现。

在天井和老头Red谈话，他因Riddick除掉了Rust而赠送30个UD Money；和栅栏后面的Booger谈话，可用20个UD Money买到26号烟盒。最后找到Haley，出于对Riddick正直的赏识，他告诉Riddick，天井中央的地窖也许是条出路，不过去地窖前最好能搞到一把枪。现在所有卫兵的枪都做了DNA标记，要想使用枪支就必须在DNA数据库上做手脚，这需要从医务室的秘密通道进入主控机房。最后他让Riddick找监区的Bulder帮忙，因为这家伙打赌欠了他150块钱。

第5关 医务室

05.Infirmary

在Shabby身旁找到Bulder，虽然他因为Riddick输了钱，不过还是会开门将Riddick放出来。进入左侧的医务室，迅速解决掉两个卫兵（先干掉那个有枪的），拾起安全卡。用Shabby的密码打开左侧的房门，在手术台上找到12号烟盒。从医务室另一道门出去，留心一开门就会冲进来卫兵，干掉他后在血站上补充生命上限，然后沿梯子爬到高处，经过医务室的上层，最后打开尽头处低矮的维护舱门（Service Hatch）钻进去。注意利用墙壁躲避士兵的搜捕，摸到房间另一头爬上梯子。此时传来了A区犯人暴动的消息，整个监狱开启了暴动应对程序。沿另一侧舱口出去后，从背后用利刃戳死卫兵。打开房间尽头黑暗角落里的门，趁院子里探照灯光移开的间隙冲出去干掉卫兵，并立刻将其尸体拖进门内，出去拾起安全卡开门。干掉最后一个卫兵，从唯一打开的门进入主控室。从卫兵的通讯系统得知，暴动已处于失控状态。

第6关 主控室

06.Mainframe

从铁架平台右侧一角跳到低处墙角的箱子上，伺机跳下去击毙主控电脑的看守。在中央的取样器（DNA Sampler）前接受仪器扫描，现在Riddick可使用攻击步枪（Assault Rifle）了，而且可拾取敌人的子弹（注意，在潜行模式下按住Ctrl键，再按下左或右方向键，点击鼠标左键，可实现向侧面的翻滚）。装备步枪后瞄准门口，很快有两个卫兵冲进来，解决他们后发现门外还有更多援兵，打中外面走廊尽头的灭火器能炸死其中大半，扫清残余后在地上捡到手枪（Gun）。在走廊拐角处有个家伙会开门丢出手榴弹，迅速后退躲起来，爆炸后发现墙上开了一个洞，扒开松动的墙皮出去，干掉箱子后面的守卫，再次得到猎枪。

在仓库角落里找到维护面板（Service Panel），关闭高处的换气扇。爬到高处从换气扇的叶片下穿过，落到下层，一场激战后从走廊一角出去，干掉大厅里上层平台的卫兵，爬到上层去可找到13号烟盒。返回下面，留神黑暗角落里藏着一个卫兵，干掉他后钻进黄色铭牌下的矮通道。转动阀门关闭四处弥漫的雾气，往前走会有敌人炸开墙壁冲进来，从那个墙洞钻出去，最后沿路进入一个堆放箱子的大厅。这里有一场大战，首先解决箱子后面潜伏的敌人，之后电梯上会出现一名镇压暴动的特种兵——Riot Guard。Riot Guard正面的机器装甲很厚，所以应利用大厅四角的挡板与其周旋，攻击其背部，Riot Guard倒下后从他身上得到27号烟盒。

第7关 监区暴动

07.Prison Yard Riot

乘电梯到达上层，出门是个岔路，一直走到角落里把阀门打开，可在医疗站补血。走右边一条路下去则回到最初关押Riddick的A监区。收拾



换气扇的另一面是正确的路线

掉守卫后，还要注意远处墙上的自动监控机枪，离远点一一敲掉它们，然后去右侧走廊，在尽头发现通向天井的门关闭了，只好原路折回来。干掉走廊里新出现的敌人，捡到步话机





（Radio Transmitter），对电话另一头的卫兵慌称暴动已被镇压，骗他们打开通向天井的闸门。这时外面地窖的封口已打开，Riddick找了个垫背的一起跳了下去，他希望这里能通向狱警的生活区。

第8关 地窖
08.The Pit

地窖是一个小迷宫。由于刚才摔坏了枪上的手电筒，电力供应估计只剩下6分钟，因此最好在黑暗降临前找到出路。注意刚开始时Riddick的朝向，转身进入身后的那个门。在门口会遇到地窖里特有的“居住者”（Dweller），这些“小鬼”移动迅捷，且能在黑暗中视物，不过一枪即可击毙。干掉一个小鬼就立刻往左边通道里跑，否则等在原地会招来更多。在通道尽头下到底层，右转，沿着通道一直到头，再左转到尽头，拾起地上的阀门。

原路返回，在刚刚回到上层的地方左转进门，在通道里见到岔路就选择左转，走到头，最后会看到燃烧的闪光弹。把阀门装在损坏的开关上，打开铁闸门。沿唯一的路线向前，当看到第2个燃烧的闪光弹时左转，找到15号烟盒。在通道尽头，Riddick遇见了奇怪的布道者Joe。他说“居住者”会寻着血的味道追来，而他的藏身处被祝福过，因而是安全的。跟着Joe上电梯，他一路说着“他说过你会来”之类的话，十分古怪。



第二个闪光弹的左侧藏着烟盒

第9关 主教乔的藏身处
09.Pope Joe's Den

在Joe的小屋，Riddick急需治疗，但Joe希望Riddick先去办趟小差，以证明他是“他”提到的那个人。因为手电筒无法使用，补充一些闪光弹（Flare）以辅助照明，原路返回电梯内，重新回到下层。出电梯后进入左边的坑道，在尽头右转，走到底后再右转，最后来到一个游荡着小鬼的大房间。在门口右侧的墙洞里可找到16号烟盒，在大房间里找到“被祝福的收音机”（Blessed Voicebox），原路返回Joe那里。Joe为Riddick缝合了伤口，而那个飘荡在空中的神秘女声则送给他一件礼物……

第10关 黑暗隧道
10.Dark Tunnels

Riddick从此拥有了夜视的能力（Q键开启，和普通夜视仪一样，在光亮处夜视模式下的视野里会变成白茫茫一片）。沿着进入通风口的通道一直向前，走到头后左转掉头，顺着和刚才平行的另一条通道走到尽头，找到28号烟盒，然后从梯子爬出去，来到卫兵生活区。

第11关 澡堂
11.Showers

现在要寻找去太空船停机坪的路。转身穿过走廊，悄悄关掉厕所门口的电灯开关，摸黑干掉里面的卫兵。向右进入更衣室，如法炮制在黑暗里解决敌人。搜索更衣室两侧的铁柜，可找到UD Money、29号烟盒以及步枪子弹（如果拿不到枪可先将柜门打掉），最后换上那身国民卫队制服（Civil Guard Clothes），伪装成“藏在羊群里的狼”。

走出更衣室后有两个选择。首先往右进入一个大房间，走到头，从左侧角落里的栏杆翻出去落到下层，捡起通风孔工具，进入身后的通风孔沿路回到刚才那个房间。现在进入澡堂左边那个通道，干掉前面大厅里的守卫，进入右侧通道，一路杀下去来到有天井的大厅。补血后进入来时正对着的通道，走到头看到一扇标着停机坪（Hanger A412）字样的卷帘门。干掉打瞌睡的守卫，走过去发现开门需要视网膜扫描，这就必须把Abbott抓过来。转身翻过栏杆跳进黑暗里，进入左侧的通风孔，最后来到一间密室，在这里找到轻度装甲（Light Guard Armar）以及30号烟盒。开门回到停机坪门口，往前进入通道。



把柜门都轰掉就可以拿到枪

第12关 卫兵生活区
12.Guards Quarters

因为已换装，所以可大摇大摆走

进生活区内。在底层天井里，和牢骚满腹的Jenkins对话，得到一瓶廉价酒（Bottle of Booze），再和椅子上的Bondo交谈，得知Abbott只对枪感兴趣。和一旁的杂货铺老板Yu搭讪，花5个UD Money买到33号烟盒。此外老板请Riddick帮忙送一个包裹给Abbott，里面是他订购的一把枪。

从天井的后门出去，乘电梯去2楼。进入右边的门会碰到一位长官，他对监狱的未来十分悲观，因此花50个UD Money向Riddick买醉，并赠送了31号烟盒。回到电梯口进入左边的门，经过那个连续值班60小时的倒霉蛋，沿着生活区上层的走廊进入一片宿舍区。补血过后在旁边Hanna的房间可找到步枪，然后沿着医疗站左侧的通道走下去来到走廊尽头，Abbott的房间在左侧的角落里。按门铃，说是来送枪的，骗开门进去（不要在门前溜达，容易被卫兵看穿）。

注意：如果在前一关没有找到轻度装甲换装，本关需要硬碰硬杀过去。那样的话最终会在Abbott门口找到包裹，可同理骗开房门，只是这样就不能得到两个烟盒。

第13关 艾伯特

13.Abbott

进入Abbott的房间，战斗立即开始，干掉他应该易如反掌，如果子弹不够可在房间里补给。战斗过后Johns出现在Riddick身后，他现在想



Abbott可以说是不堪一击

把Riddick转往其他监狱，但Hoxie的出现打破了他的幻想，Riddick被放逐到充满了危险与死亡的矿井区域，或许Hoxie喜欢看着他的囚徒被肆意猎杀的感觉。

第14关 17号塔

14.Tower 17

注意不要攻击他人，否则自动监视机枪会随时启动。从房间出来后进入右边隔壁的房间，把床翻起来找到5号烟盒。然后打开右边的门进入电梯。离那个发疯的囚犯远一点，否则可能被卫兵误杀。



第15关 17号塔基

15.Tower 17 Base

电梯停下后和同行的Rael说话，他提出忠告，说有些人应该去接触一下，会对在矿井里的生存有帮助。交谈后从右边的门进去，下台阶走到放风的塔基处，可看到中间一个大圈里写着“17”的字样，这就是要让人付出生命的角斗场了。和门口的“狗骨头”（Dogbone）交谈，得知他从一个叫做Jagger Valance的人那里知道了Riddick的事迹，他希望Riddick去做点什么以证明自己的确是传闻里的那个人。有两个选择：和Bam决斗并杀了他，或者去审讯室干掉Abbott。

找到戴着头盔的中间人Centurion，他解释了角斗的规则，并且看在Riddick初次上阵的份上连手续费也免了。按照他的提示在娱乐场（Recreation Area）门口找到蓝肤人（Blueskins）Harman，跟他商定后，回去找Centurion开战。干掉Harman会得到20个UD Money，如果要继续挑战，回去找Centurion，给他5个UD Money，得知下一个对手是娱乐场院子里的Baasim。找到娱乐场大门对面的卫兵，给他10个UD Money，进入其身后的房间补血，然后进入娱乐场。

第16关 娱乐场

16.Recreation Area

注意，此时正对的门通向19号塔（Tower 19），右边的门通向食堂（Feed Ward），左边黄色的大门才通向娱乐场院子，院子分为4个区



第一个对手——Harman

域。在A区，两个PPP成员组成了私售武器团伙——Cricket负责叫卖，Asif负责收钱，花30个UD Money向他们买到刀片（Shiv）。进入B区后，可先找梳小辫的Baasim约战，之后和Pink交谈，买到56号烟盒。Pink说Jagger正在地底深处的矿井里，D区有一个通向那里的入口。最后找到戴帽子的Jamal-Udeen，他希望Riddick除掉所有的蓝肤人（支线任务2）。接着到C区，Wilkins和Gulag正在讨论杀人的心得。和Wilkins谈话，他想知道Jagger是否还在矿井里（支线任务3）。和Gulag谈话，他希望从A区的两个PPP成员那里拿回他的红色软管（Red Tube，支线任务4）。还有一个脸上涂着红十字的Craps，如果这时缺少UD



Money，可跟他玩骰子，赢了的话会按赔率得到翻倍的钱财（押中的可能性不高）。最后和The Nurse谈话，他想给食堂里的K3成员Binks一点教训，办成了的话他可给Riddick借钱（支线任务5）。最后来到D区，Flores正在给Cusa讲从通风孔到19号塔的故事。和一旁的Twotongue聊天，得知要和他交易先要帮他两个忙，就是干掉Baasim和从PPP那里拿回他的注射器（Injector）。结束谈话后，回到Centurion那里和Baasim开战，干掉他得到赏金和18号烟盒。询问Centurion，得知下一个对手是食堂里的Sawtooth。

第17关 食堂

17.Feed Ward

在去食堂的路上会碰到Asif，留心他的行踪。进入食堂前院，竟听到一帮家伙在讨论弗洛伊德，和其中的Cuellas对话，得知他们有一份告密者名单被偷走了，答应帮忙（支线任务6），然后进入食堂。

一进门，在左侧走廊可看到审讯室，不过现在还无法进入。往前走，有个蓝肤人要为Harman报仇，把他引到食堂门口，以免被监视器看到，打倒他得到毒药（Poison）。进入餐厅，首先找到左边桌子上的Sawtooth约战，然后在他斜对面Binks的饭盆里下毒。随后进入里面一间，找到角落里的Monster，问他，可买到通风孔工具、刀子等物品。注意这时Asif应该走了进来，并且偷偷在墙角处做手脚。等他走后，到那里移开松动的铁皮，找到红色软管和注射器。原路返回娱乐场，在餐厅外的走廊里会碰到Gomer，问他，可买到第7到第11号烟盒（如果心疼钱财，可在买完后取档，烟盒还在，而UD Money也没有少）。

在娱乐场可将之前的支线任务了结一下。从Gulag那里得到3号烟盒；



在饭盆里悄悄地下毒

从The Nurse那里得到32号烟盒（他还答应可随时借钱）；Twotongue给了Riddick 55号烟盒作为奖赏，但要跟他交易还要为他抓一些飞蛾（Moth）回来。在A到D区留意天上的飞蛾，等它们低飞时跑过去捕捉（E键）。抓到30个飞蛾后回去找Twotongue，用10个飞蛾换得22号烟盒，用20个飞蛾换得23号烟盒（在附近如果抓不到足够的飞蛾，可等到后面去矿井深处时继续捕捉，在去19号塔之前找Twotongue交换即可）。现在继续角斗锦标赛，回到Centurion那里和Sawtooth决斗，得到19号烟盒。下一个目标是D区的Cusa，胜利后将得到20号烟盒。

和Centurion谈话，得知终于该Bam出场了。告诉Centurion，Hoxie不是问题，而他眼前的Riddick才是问题，然后决斗开始。Bam的死引出了Abbott，但Riddick突然之间的超能力爆发显然出乎他意料之外。再次终结Abbott，得到他的安全卡（Abbott's Card）。从亮绿灯的门出去，发现来到了审讯室，在这里的血站上增加一格生命上限，最后从一侧的门离开，又回到之前熟悉的区域。找到Centurion，拿回战胜Bam的奖励——21号烟盒。然后进入娱乐场，用Abbott的安全卡打开D区尽头的铁门。

第18关 工作通道

18.Work Pass

开门之后是一个很大的房间。左边有一个Riot Guard在守门，和他旁边的Shurik对话，得知他把自己的眼镜落在矿井里了，答应他帮忙寻找（支线任务7）。在Shurik身后的门里可找到34号烟盒，出来后因为惊动了Riot Guard，立刻左转进入尽头的动力中心（Power Central）。屋里很黑，先在箱子后面藏起来，开启夜视慢慢干掉3个卫兵和1个修理工，在修理工身上捡到通风孔工具。从一侧台阶上去，在医疗站右侧找到墙上松动的铁皮，里面有告密者名单（List of Rats）。医疗站左侧有通向食堂紧急通风口（Feed Ward Emergency Ventilation）的门，但现在无法进


烟盒在NPC旁边的屋子里

入。在房间另一侧找到两个通风孔铁栅栏，从左边一个进去，到头出去来到一架电梯的顶部，随开动的电梯进入矿井。

第19关 矿井入口
19.Mine Entrance

现在要去找矿井里的名人Jagger Valance。注意本关有两条不同的路线。一条简捷路线是直接从电梯出去，过桥干掉两个守卫进入右侧的山洞，再打倒洞穴尽头的守卫进门离开。不过这样会错过烟盒的收集。因此电梯停下后，找到电梯顶部旁边的通风孔，进入后到底爬上梯子来到尽头，等外面一个卫兵经过后，踢开铁栅栏出去，从背后干掉他。顺着外面的通道前进，注意右侧墙壁上有绿灯的地方，那里高处有个冲下的通风孔，打开翻进去，沿着通道走到有岔路时，在左边通道里可找到38号烟盒。返回，沿着通风口走到头出去，进入一个有很多箱子的房间。右边平台上背身站着一个守卫，悄悄过去把他推下去，结果被风扇绞得血肉模糊。在维护面板处关闭风扇和照明，然后从风扇处跳下去，落到低一层的风扇上，看准下面卫兵转身离开的时机直接跳下去砸死他，从旁边的门离开。

第20关 安全检查站
20.Security Checkpoint

这一区域的行动需要非常隐秘，并且一定要看准稍纵即逝的时机。开门后会看到一名守卫背身向回走，远远跟着他走过去，等进入中央的平台上时，蹲下躲在左边的箱子后面，利



这个通风孔开在高处

用箱子的掩护可一直到达左侧尽头，从这里右转望出去，发现附近有两个卫兵和一个Riot Guard，其中一个卫兵会在Riot Guard和Riddick附近那个卫兵之间来回巡逻。等两名卫兵的对话完毕，立刻跳起来爬上左侧的平台，蹲下（此处如果不放心也可出去从背后干掉那名驻守的卫兵，并把他的尸体拖进黑暗里，但这样容易引来卫兵和Riot Guard在附近搜索），等巡逻的卫兵走过一半路程开始向Riot Guard走去时，跳起抓住头顶的横梁前进，到对岸的箱子上落下。爬到上一层箱子上，转身翻过栏杆来到高处的走廊。右边是通向上部矿井的门，在门口向右翻过栏杆，落在铁梁上，向左爬到上面去，找到黑暗里的39号烟盒。返回刚才的门口，进去下楼梯进入上部矿井。

注意，还有一条路可通向上部矿井，办法是冲进Riot Guard身后的那座大门，这里有医疗站可补血，从那里的通道走下去也可进入上部矿井。

不过，从这里进入后会出现在谷底，一定会被高处的卫兵发现引发围攻，因此不推荐这一路线。

第21关 矿井上部
21.Upper Mines

门开后躲在黑暗里，当右侧对面的卫兵向别处张望时迅速挪到前方的阴影里，慢慢往前推进。在走廊尽头左转走到头，向下可看见一名巡逻中的卫兵，等他转身时立刻跳到谷底，必要时躲在箱子后面，伺机干掉他，并迅速将其尸体藏好，因为很快远处会出现第2名卫兵。从卫兵出现的地方上到2楼，出门来到阳台，再进入左侧打开的门，转过拐角会看到一个卫兵在向Mosley打听他的蓝肤人朋友。从背后悄悄干掉卫兵，



一招击毙这名“监工”

和Mosley交谈，得知下到矿井深处的捷径就是他旁边的门，但前提是弄到门的密码。如果之前接了Jamal-Udeen的任务，谈话之后伺机将Mosley干掉，并将其尸体拖到其他房间（如果尸体在原地，Mosley的蓝肤人朋友就不会在后面的流程里出现）。

从房间的另一道门出去，先躲在门旁角落里，等一个卫兵开门进来并前往阳台后，迅速到左侧打开墙上气罐的阀门，吸引外面的敌人进来，当他们开枪时便在一团火光中见上帝了，最后从一个卫兵身上得到安全卡，出去到平台上，右侧可找到40号烟盒。返回屋内，从右侧的门出去来到尽头的平台，向下望去，有个卫兵



在催着工人干活，直接跳下去终结他，然后跟工人Quintana谈话，按他的指点在左侧大门口的箱子上找到Shurik的眼镜。现在有两条路线：一是直接从找到眼镜处的大门进入下一区域，二是从Mosley那里开门进入下一区域，本文选择了后一种路线。

第22关 货运通道
22.Cargo Transport

出门就是Floor 02，在右侧墙角可找到42号烟盒。到房间一侧的货运电梯前，等右侧降下载空的货架时跳上去，随之来到Floor 01。在这里Armadaro刚刚干掉了一个卫兵，他提出把刚收获的电击枪（Tranquilizer Gun）卖给Riddick，30个UD Money成交，然后可在买主身上试试它的威力（击中目标将其麻痹后，立刻到跟前按鼠标右键把敌人彻底踩死）。现在可直接从1楼的大门进入矿区中心，不过如果此时从Floor 02返回矿井上部，在之前碰到Mosley的地方会看到两个包裹得严严实实的工人，他



前面这个人就是军火贩子

们就是Mosley的蓝肤人朋友Alonzo和Void。干掉他们，Void身上有另一份告密者名单。现在从找到Shurik眼镜的地方乘电梯来到矿区中心。

第23关 矿区中心
23.Mining Core

开门，等卫兵和Riot Guard渐渐远去，干掉那个落单的修理工。在左侧大门内的医疗站补血，然后出来，从叉车右边的栏杆翻出去，沿着黑暗的坑道走到头，找到4号烟盒（附近有很多飞蛾）。返回上面，用电击枪把所有的灯和红色警报器都打灭，然后进入Riot Guard离去的那个通道，把这里的灯同样打灭，将通道拐弯处的气罐阀门打开，把Riot Guard引到这里炸飞。从通道里出去就是堆满集装箱的作业区，在通道口右转绕到箱子后面，就能看到小胡子Jagger Valance。Riddick开门见山地问他停机坪的位置，而Jagger要Riddick先帮他去拿一个包裹。



小胡子躲在集装箱后头

往不停吊走集装箱的地方走去，跳上集装箱后面的平台，黑暗里往前走到头，左转在空地上有41号烟盒。原路返回，向左侧的大门进发，先干掉里面的一个守卫，把灯都灭了，打开右侧的门，干掉两个守卫，可看到台阶下有医疗站，医疗站旁边的门上半部被木板钉牢了，提醒里面有瓦斯泄露。从门的下半部爬进去，现在一点时间也不能浪费，迅速爬上对面的箱子进入第2间屋子，钻过墙洞进入最里面，在红色雾气的最深处找到Jagger的包裹，迅速原路逃出泄露区。把包裹交给Jagger，他对Riddick大加赞赏，并提醒说泄露区好像是某种生物的巢穴……最后他给了Riddick工作通道处电梯的密码，然后让Riddick去19号塔的Jupiter那里取炸弹。

回到货运通道并上到Floor 03，打开那里的大门出去，右拐，在尽头爬上两个黄色箱子，然后转身跳到通风管道上面，沿着通风道走到底会看到有断裂处，从这里进去，沿着管道走到底会看到通风孔，打开跳下去，向右拐干掉一个卫兵，最后见到修理工Valya。这个老头看起来疯疯癫癫的，他给了Riddick自己“密室”的密码。

原路回到Floor 03有两个黄色箱子的房间，注意到箱子旁边有通风孔，从那里进去爬上梯子，走到底然后向左跳下去（也可稍微向前走一点），落到低处另一截通风管道上，爬进这段通风道，走到半路时注意头顶有个通风孔，进去发现又回到了矿井入口处的电梯上面。这一次跳进电梯里，开门出去，过桥干掉两个守卫，在左边有一道门，用Valya的密码进去可找到血站，现在生命上限可增加到7格了。爬上房间里一个红色箱子，找到37号烟盒。

返回电梯内，用Jagger的密码开动电梯回到工作通道。出来向左拐，在尽头上台阶可看到通风孔栅栏，踢开它找到36号烟盒。出来后爬上旁边的箱子，然后跃上墙，打灭前方的灯，顺着墙走到另一头，跳起抓住上面的管道移到另一头，趁Riot Guard转身的机会跳下去，把眼镜还给Shurik，他会自告奋勇看住旁边的Riot Guard，赶紧向左边跑，到尽头重新进入动力中心。原本铁将军把门的食堂紧急通风口可进去了，钻进房间内的通风孔，沿路来到一个有大风扇的通风道汇集处，面对风扇钻进左侧的通风孔，直至看到黑漆涂写的“秘密路标”（注2）。

注2：安全研究所1、2两关是PC“开发者剪辑版”的新增内容，隐藏有Xbox版中所没有的3个烟盒。

第24关 安全研究所1
24.Security Research 1

从通风孔出来，爬到平台上干掉那个发牢骚的卫兵，从左侧的门出去打倒一个工人，忽然发现右边玻璃窗里有一副Riot Guard的行头。翻越栏杆，从下层的通道里找到梯子爬进装甲所在的橱窗里。穿好装甲后马上有敌人涌进来，尽管向他们扫射即可，战斗过后从敌人出现的门离开，来到外走廊。只有唯一的路线可走，穿过几道门后，在情报室（Briefing Room）附近会遭遇其他装甲卫兵的袭击，硬碰硬即可，战斗并不艰难。之后在情报室内竟找到游戏开发人员的大合照，在里间的监视电脑旁还可找到60号烟盒。返回外走廊，从标着“E-12”的门进入下一区域。



没有人能阻挡Riddick前进的脚步

第25关 安全研究所2
25.Security Research 2

E-12是个陷阱，刚进去就灯光全灭，上下两层均出现伏击的敌人。战斗结束后跳出装甲，利用一旁的箱子和高处的横梁到达2层走廊，进入电力开关室（Power Switch），干掉埋伏的卫兵后恢复电力供应，返回下面，打开标着“E-13”的门。注意进入第1层门后击碎右边的大扇玻璃跳进黑暗里，翻过箱子堆干掉那个在另一头张望的士兵，他身上有61号烟盒。现在进入E-13，在前方大厅里可看到枪毙犯人的免费表演。穿过E-14，从一旁的小门进入E-15，这里有两只机器狗负隅顽抗。战斗之后在箱子堆后面找到62号烟盒，然后沿横梁进入高处的走廊，打开通风孔离开研究所。一直回到通风道汇集处，找到按钮关闭风扇，得以重新回到风扇另一侧去，原路回到动力中心。卸载已装备的武器，返回娱乐场。到B区告诉Jamal-Udeen杀了所有的蓝肤人，会得到24号烟盒；到C区告诉Wilkins说Jagger Valence还活着，会得到UD Money。去食堂交给Cuellas两份名单，得到17号烟盒。

重新回到工作通道，从动力中心再次来到通风道汇集处，经过风扇，这一次钻进右侧的通风孔，看到通道内写着食堂的字样后，走到头打开通风孔跳出去。注意别靠防护网太近，干掉一个守卫后进入右侧的门，进去后左边的通道里有通风孔，踢开钻进去沿通道走，看到上面有防护网时右转，进去走到头爬出去，在右边台阶下可找到43号烟盒（从左边电梯上去可看到Abbott的尸体）。进入通道，返回防护网附近，沿着墙上“Tower 19”字样走下去，找到最后的通风孔进入。

第26关 19号塔
26.Tower 19

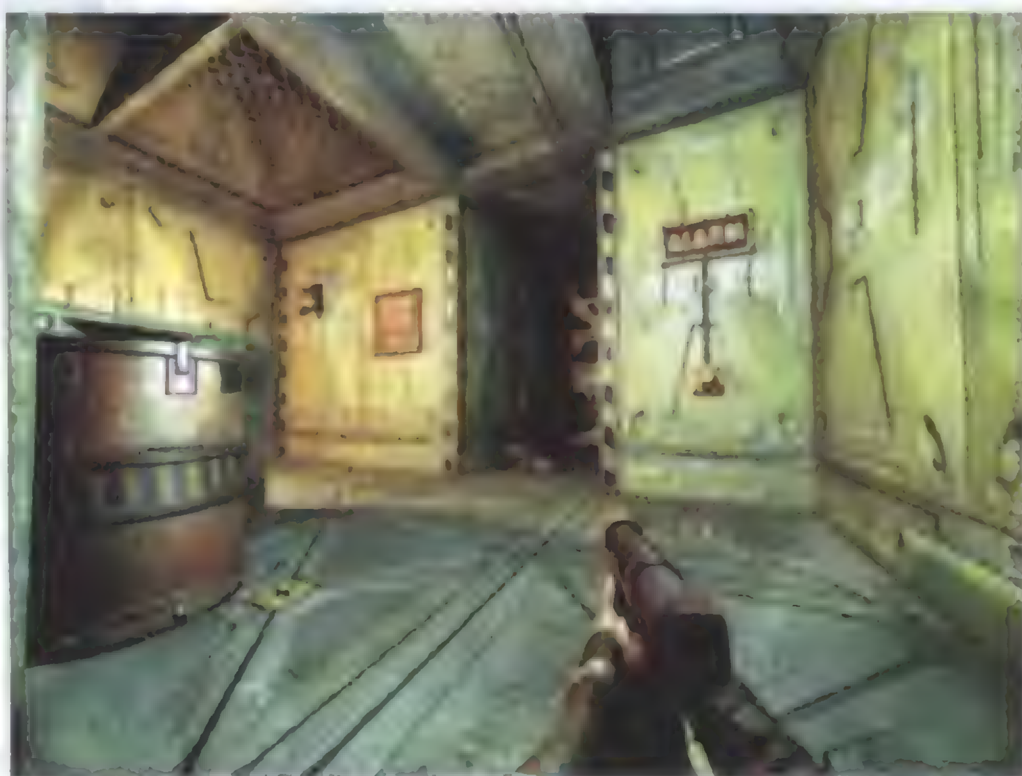
在通风孔尽头跳下去，顺便砸死下面的卫兵，从他身上得到白色安全卡（White Security Card）。使用旁边的电脑终端（Computer Terminal）打开某处的一扇门。从大厅一侧的门进入19号塔，进入第2扇门可看到牢房的门次第打开，上前问Jupiter拿到炸弹，然后立刻往后撤，因为马上有密集的子弹将Jupiter打成蜂窝。干掉开枪的守卫后，躲进其中一间牢房里观察对面，当有集装箱从眼前经过时，迅速往集装箱上跳去，利用箱体的掩护逃脱围剿。



别忘了拾起白色安全卡

第27关 集装箱轨道
27.Container Router

集装箱传送被卫兵关闭了，现在要想办法重新开启它。集装箱停下后先干掉下面的两个卫兵，然后爬进集装箱底部的隧道，干掉里面的守卫，从右侧的梯子爬上去，找到44号烟盒。再下到隧道里，右转从另一梯子爬出去，来到一个天桥上。击倒卫兵后发现两侧的门都进不去，只好从左侧的梯子爬下去。到最底层，沿通道一直往前走，左转可找到45号烟盒。



最好等敌人进入窄道内再将其击倒

原路返回，爬上梯子一直到最上面，进入通风孔，从通道里出来后，跳下干掉身后的卫兵。接着右转出去，先爬上左侧的梯子，从那里的通风孔进入另一个房间，左拐出去来到控制点A（Control Station A）。干掉这里的守卫（最好让他倒在阴影里，否则会惊动自动监视机枪），往前走，面对医疗站爬上左边的红色箱子，上去转身爬到

更高处平台上，找到46号烟盒。回到下面，医疗站右侧有个工人在操作轨道电脑（Rail-Track Computer），干掉他得到红色安全卡（Red Security Card）。试着操作计算机，结果导致刚才搭乘的集装箱被撞毁，看来只好找下一个了。

乘电梯回到1层，打开刚才关闭的门，穿过天桥打开对面的门进去，干掉一个守卫。注意这里的通道里都有激光感应装置，触动它们会惊动自动监视机枪，但只要灭掉所有的灯打开夜视，就可轻松通过这里。一边灭灯一边前进，在第1个拐角处干掉一个巡逻的卫兵，向上会看到通风孔，攀上箱子然后爬进去，右转找到48号烟盒。继续往前走，从通道尽头出去，爬下梯子，下台阶向左来到控制点B，干掉一个工人，操作那里的轨道电脑，发现电力不足，需要开启后备电源。

回到控制点B，把左边的门打开，灭灯前进，干掉门口的守卫后，爬上箱子打开通风孔进去，右转在尽头发现47号烟盒。从此处跳下去，再经过激光束左转，打开安全门来到外面，干掉门外的守卫，从左侧梯子下去左转，找到通道中央凹下去的入口，进去开启备用电源。原路返回控制点B，操作计算机重新开启集装箱运输，回到备用电房处，从那里往前走到头，当集装箱经过时跳上去，顺着大坑向下移动。当运行到一半时，集装箱会突然停止，从箱顶跳到旁边平台上，会看到通风孔，从那里进入矿区中心。

从通风口跳下去，在原来Jagger Valance的藏身地会找到Graham，



按照他的提示，再次进入瓦斯泄露的房间。Riddick点燃了引线，但一出门就被Riot Guard擒获，接着被两个卫兵押到了集装箱里，就在此时外面忽然发生了爆炸……

第28关 爆炸地点
28.Crash Site

出事后一个卫兵出去查看情况，另一个则战战兢兢地看着Riddick。“黑暗，你怕吗？我不怕，因为黑暗惧怕我。”Riddick冷冷地说。挥拳把那个卫兵干掉，走出集装箱右转，到地上有燃烧着的照明弹的地方，向前走会看到一个巨型蝎怪轻易干掉了另一名卫兵。穿过一个墙上的洞，跳入深坑里。

第29关 废弃物资处理中心
29.Abandoned Equipment Center



手榴弹是这个怪物的克星

这一区域会出现大量的各类蝎怪。捡起坑底的猎枪和手榴弹（Grenade）向外走去，刚出去就会遭遇巨大的蝎怪Xeno，用手榴弹炸死它。向右进入泛着绿色荧光的地方，沿着狭窄的通道前进，会有源源不断的小型蝎怪涌出，当进入一个宽敞的石室时，沿着左侧的斜坡爬上去，左转爬上箱子翻过墙，看到一扇安全门（Security Gate），但需要钥匙开门。顺着门前的通道下去，到有箱子的地方右转，从斜坡上去的箱子里找到通风孔工具，钻进左边高处的通风道，最后来到一个宽敞的仓库。

在左侧维护面板旁有个小洞，从那里钻进去，房间里有一个需要动力才能工作的钻机，那



断桥上方的轨道横梁

只好从右边的门出去，右转向前后发现来到一座断桥的一端，在左侧山崖下找到工具室钥匙（Toolroom Key），往高处看会看到两条绳索，跳上去移到断桥的对岸。返回到安全门那里，用钥匙打开门，进入后在房间左面有充电装置（5GW Cell Re-charging Unit），先从右面的门出去，来到天桥上，干掉几个小蝎怪后，爬上红色箱子，再爬上桥顶，往前走到头找到49号烟盒。回到天桥里面，继续走到头进门，在左侧房间里有大量的补给，包括一支没有DNA保护的步枪以及房间左侧空箱子里的50号烟盒。最后拾起电池（Power

Cell），通风孔里开始涌出大量蝎怪，迅速逃出房间，返回充电装置旁给电池充电。拿着电池回到钻机旁，注意从通风道出来后，很快就有一个巨型蝎怪破墙而出，赶快钻到机器所在的房间内，通过小洞用手榴弹将其


从这里开始，有两条路线可走

解决。在蝎怪冲出来的地方找到51号烟盒，然后回到钻机旁放入电池，让钻机开辟新的通道，出去爬进斜坡顶端残破的通风道。

第30关 中央储备库
30.Central Storage

在通风道里看到下面的卫兵正跟蝎怪奋战，继续向前到尽头出去。跳起抓住头顶的管道向左移，落到平台上。先从右边的梯子爬到上层，往左走找到52号烟盒。然后回到下面的平台进入通风道里，从另一侧出来会看到一名卫兵正在抵御蝎怪的袭击。现在有两条路。如果想走捷径，不用管这名卫兵，直接从右侧的门出去，进入电梯，打开维护舱口（Service Hatch）进入电梯顶部，然后扳动电梯开关（Elevator Electronics），等电梯下降并停稳后，从右侧出去，沿过道来到一间大仓库，可看到Riot Guard在和蝎怪混战。如果想在中途补血，可进入卫兵正对的那个门，干掉两个卫兵后，到右侧爬上箱子，进入高处的通风道，然后跳到风扇下，从断裂的钢筋处跳下去。向左走会来到关卡开始处所在的房间。补血后回到跳下来的地方，从右边的门出去，最后也能碰到Riot Guard。

如果想的话，从背后干掉Riot Guard会捡到火力最强的武器急射机枪（Minigun），不过这样会使行动有些不便。找到仓库角落里的小门，出去沿着通道走到头去往码头。

第31关 码头
31.Loading Docks

建议带着上一关的机枪过关。开门出去后首先打灭所有的灯，然后向左出去，干掉守卫后乘电梯往上走。此后的路线就是不断干掉守卫，然后进入电梯去上面一层。当第4次进入电梯时，留意门开后冲过来的Riot Guard，干掉他后从左侧小门去上层，很快会找到血站（生命上限加到8格）。右转出去，路上听到广播只剩下4架飞机了。开门来到一个大厅，干掉敌人后利用箱子爬上高处平



台，一面有医疗站，另一面的卫兵身上有53号烟盒。从大型电梯离开，门开处放倒Riot Guard后从左侧的门来到一个走廊里，在值班室的角落里找到门铃开门，从其中一个门出去。

第32关 燃料运输线
32.Fuel Transport

刚出门就会看到前方出现一只巨型铁甲虫，即使是机枪也不能伤它分毫。这里建议装备猎枪，冲到铁甲虫近前，利用4个柱子作掩护，瞄准铁


这个死去的卫兵身上会掉落烟盒


目标：燃料运输线

甲虫上方运输线上不断出现的燃料筒，把它们打下来，炸死这个几乎百毒不侵的巨无霸。这时广播通知只剩下一架运输机了，赶快从正对的大门出去。

第33关 停机坪
33.Hangar

开门，用机枪轰掉两个Riot Guard，左转上飞机。在这里Riddick碰到了Jagger Valance和Johns，一番混战后，Riddick和Johns两败俱伤，而Jagger竟也将枪口对准了Riddick，结果他被突然出现的卫兵打成了蜂窝……

第34关 练习区
34.Exercise Area

Hoxie似乎想知道Riddick到底有多大的潜能，这一次他将Riddick送进了冷库，每天Riddick将有两分钟的“练习”时间。第1天，Riddick毫无收获，在练习区里转了转就晕倒了。第2天出现了一名同伴，这家伙在Riddick的眼前晕倒，被冰柜运走了。第3天，嗯……等那位Magico老兄晕倒后，过去躺在将要送走他的冰柜里，离开这个鬼地方。



第35关 冷冻金字塔
35.Cyro Pyramids

用脚把冰柜踹到金字塔底下去，挣脱出来。拾起地上的棍棒，刚走两步就又晕了过去。醒来后击倒追击而来的浮空机器人，往前走到几座金字塔中央，会看到一侧大门里冲出大群的机器人，不要跟它们正面冲突，随便从哪个金字塔的侧面绕到打开的门口离开。

第36关 设施控制装置
36.Facility Control

出门后左边的玻璃门走不出去，只好向右前进。经过一道打开的玻璃门后警报声大作，击倒从地上缺口冒出来的机器人，然后从缺口下去，经过幽暗的低矮走廊，重新回到上面，从卫兵手里取得手枪。补血后从房间另一个缺口下去，从对面出来后，转身上楼梯，在尽头左转就可看到安全门的控制装置了。操作电脑终端打开安全门锁，然后进入右侧的监控室找到54号烟盒。原路返回关卡开始处，这里将有两只重装机器狗欢迎Riddick，干掉它们后进入左边原本不可通行的区域，沿走廊到头进入一座武器库，经过那些还没有被激活的重装机器狗，到尽头处进入重度装甲（Heavyguard）中。注意重度装甲很笨重，方向不好控制，启动后干掉复活的重装机器狗，右转出去会碰到第2个铁甲虫，有装甲护身，正面轰击即可。



在重度装甲里是所向无敌的

第37关 办公室
37.Corporate Offices

开门出去，发现来到一处古色古香的“博物馆”。注意高处和墙角有敌人伏击，如果装甲无法准确瞄准，可直接走过去踩死敌人。经过“博物馆区”，将遭遇第3个铁甲虫，干掉它之后重度装甲出现动力问题，只好将它舍弃。出去后，仔细观察前方地面，找到14号烟盒。然后转身爬到房间左侧的箱子上，在黑暗里找到最后一个烟盒——2号烟盒。回到找到14号烟盒处，开门出去。

第38关 起飞平台
38.Take off Platform

Riddick来到起飞平台时，一群敌人追了出来，正当他走投无路时，Johns恰好驾驶着飞船赶到。虽然他救了Riddick一命，但他的目的不过是要把Riddick送往其他监狱罢了，Riddick不吃这一套，他夺取了飞船的控制权，然后开着它直接撞进了Hoxie的办公室。Riddick提出让他一个人离开这里，Hoxie假意安抚，然后趁机躲了起来，放出了他的个人卫队。注意，这两个漂亮的机器人会隐形，战斗开始后立刻上前拿到急射机枪，利用柱子的掩护向它们开火。



机枪就在右前方的地上

个人卫队被消灭了，Riddick重新把Hoxie请到桌子前，然后拿走了他的钥匙。外走廊里，一个卫兵模样的人押着Johns缓缓离开，Hoxie的办公室里，那个看上去是Riddick的人吞下了自己罪恶的子弹（**注3**）。

注3：游戏通关一次后，再次开始新游戏可选择以“解说模式”进行游戏。这是一个类似于DVD电影中欣赏评论音轨的模式，游戏开始后在固定地点选择收听录音片段，可听到开发者的游戏构思和评论。

核战阴影
Shadow Vault

■北京 奥杰（本刊特约作者）

良	总评 7.7
制作	Mayhem Studios
发行	Strategy First
载体	CD×1
类型	战略+角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

配置要求	
CPU	Pentium II 800MHz
内存	128MB
显卡	16MB以上
硬盘	1GB

《核战阴影》在战略游戏过程中融入了角色扮演的因素，玩家在游戏中可培养角色、购买物资，引人入胜的故事情节推动着游戏进程的发展。同时作为战略游戏来说，又要求玩家在游戏中能对各种战术策略进行合理分析，对各种作战单位进行合理调动，对各种装备物资进行合理使用，从而凭借着出色的逻辑思维能力和组织判断能力获取战斗的胜利。

《核战阴影》的游戏背景设定在时空转换、历史改变的战争时期。天空笼罩着浓密的阴云，地球正在接近崩溃的边缘。富有发明创造力的人类为了避免世界末日的来临，尝试了所有可采用的途径，但都失败了。唯一的希望是通过时间隧道返回到1958年，利用改变历史的方法来避免灾难。于是，新世界的政府Contingent毫不犹豫地将强大的军队送入了时间隧道，让他们穿越时空去对抗自己的祖先，不惜任何代价夺占星球。然而，出人意料的事情发生了。正当Contingent的现代化部队不断推进时，在另一个时空中的情形却发生了急速的变化——末日战争最终在天空中爆发了。这是无人预料到的结果。战争结束后，红日再次从东方升起，而穿越时间隧道的军队却无法返回。祖先与后代之间的战争仍在继续进行着，历史仍在被改写着……

第1关 General A.W.Draw

1958年，冷战双方正在紧锣密鼓地进行着军备竞赛。随后，战争爆发了，被冲昏头脑的人们使用了战斗中禁止使用的武器，为此，400万人长眠不醒。当变异人第1次出现时，饱经战争苦难的人们还以为他们是自己的救星。可是，当人们得知变异人并不是来自于外星，而是来自于将来，并且称自己是Children of the Contingent的人类时，另一场战争又拉开了序幕。

激烈的战斗之后，阳光重新照亮了天空。可是，孤独的A.W. Draw将军心头还是像一片乌云压来。Contingent的连续攻击让他看到了死亡的威胁。不过将军并没有想到过放弃。尽管此刻远离反抗组织Alliance的基地，但他知道自己并不孤单，同时他也知道敌人正在观察着他的每一步行动。



士兵在旅馆东侧的盒子中找到补给


侦察兵找到了受伤的敌人，将其带回旅馆

在破屋跟前，将军遇到了两个士兵。与他们交谈，得知Alliance派出救援队正在寻找自己。让医护兵检查破屋，在地下室中找到受伤的士兵。简单救护之后，大家一起前往东北面的旅馆，那里是救援队的一个临时基地。路上，将军等人遭到三四个敌人的攻击，好在敌人实力并不强。将他们干掉后，从旅馆东西两侧的绿色箱子中拿到补给，然后进入旅馆与其他士兵会合。

在旅馆中，医护兵先将受伤的士兵治疗妥当，然后将军分派了两个任务。首先让狙击手带领两个士兵前往城镇西南去救援侦察小队，他们在那里遭到了敌人的攻击。幸好那里有一间破屋，当狙击手出发时，侦察小队躲进了破屋等待救援。

来到破屋附近，狙击手使用瞄准（AIMING）技能发现周围的敌人，将其中几个敌人干掉后冲入破屋与侦察小队会合。稍作休整后大家杀出破屋消灭剩余的敌人，返回旅馆。

将军分派的第2个任务是让侦察兵搜索城镇北面，偷偷察看敌人的营地，并抓回一个俘虏。从旅馆出来向北走，很快就会发现敌人的营地，悄悄向北走，看到一个受伤倒地的敌人，与其交谈后带回旅馆。这时敌人发现了侦察兵的行踪，好在只要干掉追在最前面的敌人，侦察兵和俘虏便可安全地跑回营地。随后大家在旅馆中补足体力和物资，然后冲出旅馆，将城镇中的敌人全部干掉。最后将军带领着部队集中在旅馆外围的红色区域内，一起朝着前面的城镇进发。

第2关 Salvet City

Salvet City是一个重要的贸易中心。进城后，将军来到城北的Oil King大楼，这里是Alliance的指挥部。与负责人交谈，得知他带来了总部的一封密函。不过敌人的巡逻队此刻正从南面冲入城中，负责人希望将军先带领部队将敌人消灭掉。于是将军离开指挥部，派士兵沿着街道从东面绕行到城南，在Ozzy Bar门口遇到一个女人惊慌地跑过来，大叫着说一些Contingent士兵和老鼠正在追赶她。

敌人的巡逻队会先后分3批从城南冲进来，分别从西面和东面包抄将军的部队，同时残杀城镇中的居民。将东面的敌人消灭后，发现Ozzy Bar旁边的房子里浓烟滚滚。派士兵冲进去，干掉屋中的敌人和老鼠，夺回房子。将敌人全部解决后，将军再次与负责人交谈，拿到了总部的信函，得


将军前往Old King大楼与当地总部负责人联络


女人惊慌失措大叫城中有老鼠

新手要点提示

行动点数： 屏幕下方角色头像旁边的第1个绿色状态条，用于角色移动、行动（治疗、瞄准等技能的使用）以及攻击。如果行动点数耗光，那么角色只有等到下一个回合才能行动。

补给： 屏幕下方角色头像旁边的第2个蓝色状态条，角色射击、投雷、治疗等行动的次数取决于补给的数量。大多数部队需要经常进行补给（在建筑里或箱子中）。

伤害： 角色受到的伤害通过头像上的红色状态条来表示，如果红色状态条到达头像顶端，角色死亡。

生命值： 生命值为零时，角色死亡。某些角色的生命值每个回合可自动恢复。

集中力： 集中力以百分比来表示。角色是否成功地完成攻击行动取决于集中力。如果部队成功地击中敌人，则集中力提升；如果被敌人击中，则集中力降低。

视野范围： 部队基本的视野范围受所在位置的影响，站得越高，看得越远。此外，部队的视野范围还受到天气和不同障碍物的影响，比如风暴和建筑物等。

攻击/反击： 近战的结果取决于部队的攻击。部队中作战单位数量越多，造成的伤害就越大。如果防御者有足够的行动点数，那么能采取反击给对方造成伤害。

角色的姓名： 双击头像下面的角色姓名可进行更改，但特定角色的姓名无法更改。

角色属性、能力和装备： 使用鼠标右键点击角色头像，显示出角色的属性、技能和装备图标，将鼠标停在相应的图标上，可显示出详细信息。

知一个工程师正在城镇西北等候，可从他那里了解到更多的情况。于是将军急忙赶到城西，与工程师交谈后，立即带领部队出发。

第3关 Diammond Ring

Alliance地下基地Diamond Ring的核能反应堆出现了问题，急需工程师前来妥善处理。唯一能胜任这项工作的工程师Dmitri Kuryshev已从遥远的西部基地赶来。将军必须与他取得联系，并且不惜任何代价确保他的安全。

进入战场后，发现工程师正在士兵的保护下从南向东行进，而敌人的部队也从东北追击过来。先让侦察兵冲向敌人，吸引敌人注意力，同时凭借她的高机动性，边打边跑，消灭一些敌人。接着让其他部队与侦察兵会合，干掉其余的敌人。在战斗过程中，将军可使用战争狂啸（WARCRY）技能，提高部队的行动力，从而更为有效地歼灭敌人。当工程师安全地进入战场东侧时，将军此行的任务胜利完成。


将军使用战争狂啸技能提高侦察兵的行动力

第4关 Factory

在20年的战争期间，Alliance在地面上修建了很多工厂，为市民们提供食品、药物和物资。不过由于Alliance没有足够的精力来确保工厂的安全，因此工厂只能依靠自身的隐秘性和机动部队的帮助。

进入战场之后，将军带着部队向西行进，路上遇到工程师Bob Martin，他气喘吁吁地说敌人已占领了工厂，并且当他逃离工厂时，还有两个人留在那里，于是将军急忙命令部队赶快夺回工厂。将追击Bob的敌人消灭后，将军等人来到工厂门口，遇到了女工程师Sue Tender，她说总工程师好像惊慌失措地朝着敌人方向跑去。不过敌人并没有破坏工厂，只是想将工厂据为己有。


将军与城镇西北角的工程师会合


将军与工程师Dmitri Kuryshev会合，撤离战场

先将工厂西面和北面的敌人干掉，然后进入工厂灭敌，让Bob和Sue恢复工厂的运转。接着来到工厂西面，在一棵树后发现总工程师Drako Stavic，他正在观察北面的一些敌人。这些敌人带来的机器似乎在自毁运算方面出了问题，自爆之后将所有敌人全部炸死，省去了很多麻烦。

与总工程师交谈后将他带回工厂，发现工厂的水源被污染了。从工厂出来，检查工厂东西两侧的滤水装置，发现已被人破坏，而水井

行动模式与保守模式： 大多数角色具有“特殊行动”，通常取决于他们的职业。将鼠标停在小地图上方的“特殊行动”图标上，可查看相应“特殊行动”的详细信息。在行动图标上点击鼠标左键，进入“行动模式”；在行动图标上点击鼠标右键，进入“保守模式”。进入行动模式，可在绿色的范围内使用相应行动；进入保守模式，角色在移动时，将保留下采取相应行动的行动点数。

部队组成： 部队可最多由3个作战单位组成，比如一个士兵带着两条狗，但一支部队中不能有两个士兵。一支部队的近战能力要远远高于单独的作战单位。

近战： 近战可通过两种不同的形式来进行，分别为自动模式和战斗模式。在战斗模式中，玩家将完全控制部队。近战的结果取决于攻击者的攻击以及防御者的防御。如果防御者至少留有10个行动点数，并且在攻击下存活了下来，那么他就能对攻击者进行反击。而在自动模式中，部队将按照先前安排好的行动，同时进行战斗。不过，在自动模式下部队无法撤退，并且在攻占建筑时无法进入自动模式。

建筑物： 建筑物中的作战单位在近战中防御力有所提高，并且作战单位可在特定的建筑物中（比如商店）购买资源和特殊装备。

装备和训练： 在建筑物中，部队可补给物资，购买装备，并且训练技能。装备和技能显示在屏幕中央，由4个参数表示——价格（玩家的威望值，显示在屏幕右上角）、经验等级、行动点数和名称。如果装备或技能显示为灰色，则表示所选定的作战单位可进行购买；如果显示为绿色，则表示作战单位已具有该项装备或技能；如果显示为红色，则表示作战单位无法获得该项装备或技能。


侦察兵发现火车旁边的箱子里面装满了炸药

里的水则被注入了毒液。接下来让总工程师修理滤水装置，重新清洁工厂的水源。

工厂终于正常运转了。可是在机器引擎的轰鸣声中，机房的通话机中突然收到一个士兵歇斯底里的反复呼叫，说他们的部队在工厂两公里以外的西北方遭到敌人攻击，如今他们躲在一个秘密弹药库中抵挡敌人。士兵的呼叫声被两声爆炸所打断，在几次呼叫帮助之后，机房安静了。于是将军急忙带上3个士兵，前往工厂的北面救援那里的部队。

当将军带领着士兵来到战场西北的红色区域时，看到一个女孩发疯般跑来。她说弹药仓库已被摧毁，所有人都已被杀死，并且还有一大批敌人正在后面追赶她。情况危急，将军带着女孩迅速返回工厂。路上遇到了敌人的侦探，将其干掉，大家隐约感到敌人这一次是来者不善。回到工厂后，将军认为部队目前的实力无法与敌人正面对抗，发布命令让大家从工厂疏散。在敌人大批人马的追击下，将军只得带领着部队从东面撤离了战场。

第5关 Unsuccessful Counterattack

在与敌人的战斗中，Alliance既获得过胜利，也遭到过失败。在一次攻击敌人营地的任务中，Alliance遭到了敌人的重创，2000人的队伍仅剩下几人生还。

从敌人营地撤出来后，幸存的侦察兵来到废弃的铁道旁，发现这里堆满了炸药，而狙击手和医护兵则分别位于战场的西侧和北侧。为了阻止敌人将炸药带走，大家的主要任务就是集中守护在炸药四周，等待援军到来。

当狙击手和医护兵先后来到战场中心的铁道旁后，侦察兵向西侦察战场情况，分别发现我方的一个伤兵和敌方的一个机械武器。先使用锁定目标技能，调集我方的火炮将机械武器摧毁，然后让医护兵赶过来救援伤兵。而后，大批敌人开始从东面发动进攻。幸好我方特种兵从西北空降下来，抵挡住敌人的第1次攻击后，先让特种兵占领火车东南的E+S商店，干掉里面的敌人，得到补给和装备。随后让侦察兵来到东面的小山前，发现一个奇怪的女子遭到敌人攻击。将这里的敌人消灭，使用山坡上的雷达侦察整个战场的情况，发现战场东南有一间房子，似乎敌人的一个指挥官藏在里面。于是派部队赶到那里，消灭房子内外的敌人，迫使敌指挥官加入自己的队伍。接着让特种兵驯服火车东北面的野狗，补充自己部队的实力。几个回合之后，一些敌人突然出现在战场西南角的水泵旁边，准备在水里下毒。派部队赶过去，在10个回合之内干掉敌人，确保住水源。


特种兵从战场的西面降落

正当战斗激烈进行时，Steven Zuzka中校驱车从战场北侧赶到。他是一个武术家，并且精通生存和机械技能。据他说过一会儿风暴将至，让大家提前做好准备。果然，战场上很快便刮起了风暴，部队的视野范围大幅度降低，而敌人也趁着风暴从东南角发动了攻击。同时部队收到总部发来的消息，说将军即将赶到这里，一定要确保他的安全。

当将军的部队从战场北面赶到时，大批敌人也追踪而至，将军命令部队迅速从战场南端撤离。于是部队


Zuzka中校驱车赶来支援

快速冲到战场南侧，消灭拦路的敌人后从安全区撤离了战场。

第6关 Reteat

Contingent认为Draw将军是威胁最大的敌人，因此将抓捕Draw将军作为首要任务。而Alliance统帅部为了保护Draw将军的安全，则指示他撤退到地下防御工事里面。由于Contingent已占领了地面上的绝大部分城市，因此Alliance进行游击战的空间越来越少。如今，Urk Istov城将是Alliance的唯一希望，那里的地下防御工事网可为部队提供几个月的安全庇护。将军来到Urk Istov城后，收到总部发来的消息，得知地下防御工事的入口在城镇东端。于是将军急忙带领部队朝那里

进发。路上遇到一个惊慌失措的市民，从他口中得知城中鼠患严重，为此将军命令特种兵炸毁城市南端的老鼠窝。


特种兵在老鼠窝上安放了炸药

当将军等人赶到城东的两间房子前时，发现这里的入口已被封死，同时大批敌人从城镇四周杀来。没有办法，大家只好在城中与敌人展开殊死战斗。这时要求将军的部队必须坚守住自己的阵地，不能让10个敌人同时进入战场东侧的红色区域，否则战斗失败。在坚持了几个回合后，我方援军从城镇南侧到达。而敌人也从东西两侧分3批展开攻击。将军带领着部队坚守阵地，终于暂时保住了这座城市。

第7关 Searching for the needle

核战结束时，Contingent趁机占领了地球上的大部分城市，并建造了自己的殖民地。而地球上的原始居民则自发


小男孩Black带着Zuzka从东侧撤离战场

地形成了抵抗组织Alliance，采用游击战术与Contingent周旋。为此，Contingent生产了大量没有灵魂，只会进行破坏的克隆战士，利用他们来对付Alliance，各种规模的克隆工厂遍及世界各地。

Contingent使用废弃的铁路将大量物资输送到基地。对此Alliance展开一系列游击战来打击敌人，但很多战斗都以失败告终。其间Zuzka中校带领的游击队在一次战斗中遇到一件非常奇怪的事情，他们发现Contingent正在追踪一个年仅8岁的男孩，可是变异人却始终无法靠近男孩。出于好奇，Zuzka决定带领部队查出其中的原委。

当部队劫持下敌人的火车后，Zuzka指挥部队向东行进，据说男孩就藏身于战场的东端。路上，干掉从南面冲过来的敌人，在铁道边遇到一个家伙，说他精神失常的弟弟藏在南面的一个小屋子里面，并请Zuzka将他的一些财宝从那里带回来。来到南面的房子前，干掉屋内外的敌人，发现并没有什么财宝，原来是上了先前那人的当。接下来杀死从东面和北面冲过来的敌人，在战场东侧找到小男孩。Zuzka与之交谈，小男孩让部队赶紧跟着他从战场东端离开。于是大家迅速来到战场东侧的红色区域，随着小男孩离开了战场。同时，在另一个地方……

第8关 The Pilot

Alliance成功地击落了Contingent一艘盘旋在地球轨道上的太空飞船，Contingent对此感到非常震惊，于是他们发出高级警报，要求部队收集有关这个事件的更多信息。可是最有价值的数据保存在飞行员的记忆库中，而飞行员则在太空飞船坠落之前被自动弹落到Alliance的控制地区。为此Contingent派出部队搜寻飞行员，并且将飞行员记忆库中的数据传送到最近的运营中心。

离开飞船，一路朝东北角走，避开敌人，找到救援队。与Drone交谈后将飞行员记忆库中的数据传送出去，然后接到新的任务：摧毁能量水晶，并且指引轨道炮炸毁坠落的飞船。能量水晶位于飞船东侧，敌人正在它的周围聚集。小心地前进到水晶前，让Drone将水晶摧毁，造成天气变化，然后来到坠毁的飞船前，让Drone指引轨道炮将其摧毁。这时Draw将军带着部队赶来，发现飞船已毁，于是立刻分派部队追击炸船的敌人。

第9关 Doctor Black

Zuzka自己也不明白为什么要将部队的命运交到8岁男孩的手中。可是事已至此，没有选择的余地。好在部队在男孩的帮助下穿过了Contingent的封锁线，来到了男孩居住的城镇中。Zuzka让男孩带他去见当地首领，而男孩则提出了一个条件，要求Zuzka带他去Alliance的地下基地。在城镇中，与男孩的姐姐Kate交谈，得知男孩叫Black，竟然是个小博士，具有很多特殊技能。在谈到城镇中的首领时，Black说首领不喜欢接见生人，他要先和首领打声招呼，然后将Zuzka介绍给他。首领所在的Ozziah Bar就在前面，Black找到他，请他收留Zuzka等人。可是首领


Zuzka与Black和Kate姐弟两个交谈


工程师关闭中央电脑控制的自动防御系统

说城镇已被Contingent控制，无法让Zuzka留在城中。如果Black和Kate想要跟随着Zuzka离开城镇，则必须先完成城西废墟中的裁缝所交给的任务。

从Ozziah Bar出来，Black带着Zuzka等人干掉路上的敌人，找到城西的裁缝。交谈后，他让Black到城北的古董商人那里去为Ozziah（首领）取一尊裸女雕像。可是当Black从古董商人那里将雕像带给Ozziah时，没想到他出尔反尔，并且投靠了Contingent，于是大家只好逃离城镇，从东侧的红色区域撤离战场。

第10关 Abandoned airfield

这次，Zuzka再次救出了小男孩Black。大家快速离开城镇后，Zuzka成功地与Alliance总部建立了无线电联系。总部指示Zuzka带领部队前往一个废弃的飞机场，那里是Alliance的物资仓库。一个特种兵正等在机棚中，他将告诉Zuzka下一步的行动。

来到飞机场，Zuzka带着部队向西前进，路上遇到一个侦察兵。交谈后得知特种兵在机场北侧。可是当部队赶到机场西北角时，听到特种兵大叫机场正遭到Contingent的猛烈攻击，让大家赶快疏散。Zuzka跑过去与特种兵交谈，特种兵交给Zuzka5颗炸药，让他将机场的5个物资点全部炸毁，以免被敌人获取。另外，特种兵还说机场上的防御武器已被设置成自动攻击，需要使用靠近控制塔的中央计算机来解除命令，否则自己人也会受到伤害。

带上特种兵安排的工程师，保护他来到机场北端的控制塔下面，操作中央电脑解除防御武器的自动攻击，同时消灭不断从机场四面杀过来的敌人。而后派部队分别将炸药安放在5个物资点上。这5个物资点分别位于特种兵所在飞机棚的对面、西侧飞机棚的对面、控制塔的旁边、战场的东南角以及机场中央直升飞机的旁边。将炸药安装好后，特种兵让大家迅速从直升飞机下面的秘密地下通道撤离，然后自己引爆炸药，炸毁了机场。

第11关 Train Sabotage

Alliance总部与一辆从山上带来饮用水物资的列车失去了联系。虽然机车成功脱逃了，但货车却留在了敌人手中。正好Zuzka的队伍靠近出事地点，统帅部命令他支援这个地区，守护物资，直到援军到达。从攻击方式来看，这次袭击行动明显是名为New Dawn的恐怖分子所为。这些恐怖分子使用与Alliance一样的装备，因此在对付他们时要灵活改变战术。


Zuzka带领部队从直升飞机下面的通道撤离战场

进入战场后，Zuzka带着部队向北走不多远便找到了火车。当Zuzka准备检查火车损伤情况时，大批恐怖分子从西面出现了。这时总部要求Zuzka坚守住阵地，直到援军到达。更糟糕的是，总部随后发来消息说，一批Contingent部队已从战场东面降落，他们正在寻找一个叫Richard Black的小男孩。这样一来，Zuzak将同时遭到恐怖分子和Contingent来自于东西两侧的双重攻击，情况非常危急。幸好Zuzak的部队身经百战，尽管有所伤亡，但最终顶住了敌人的攻击。在援军到达后，Zuzak跟随着他们前往Orkist基地。

第12关 Commander Meeting

Orkist是Alliance防御最为严密的基地之一，整个基地深藏于同名城市的废墟下面，只有少数人知道它的存在。当Zuzka到达Orkist时，一次高层秘密会议正在召开。会议集中讨论了两个关键问题——市民的抱怨和军队的士气低落。糟糕的居住条件让一些人上山加入了正在发展中的恐怖组织New Dawn。作为与New Dawn交战唯一能够生还的指挥官，Zuzka将参加这个会议，高级指挥官们正在等待着他的报告。

进入Orkist之后，Zuzka随着侦察兵来到城镇东南面的掩体中，接受DNA检测，以便进入地下基地。接着全体队员也分别从掩体以及城镇北面的市场和市场对面破房子中的地下室进入了地下基地。可是正在Zuzka准备参加会议时，Contingent发动了突袭。为了保证将军们安全疏散，Zuzka受命指挥地面部队抵挡敌人的攻击，在5个回合内不让敌人进入城镇中的建筑，直到援军到达。

敌人将分批从四面八方冲过来。


Zuzka找到了被劫持的火车，同时遭遇了恐怖分子

让部队分别守在不同的建筑物前，尤其提防敌人高机动力的Runner，她们往往采用偷袭的方式钻入建筑物中。几个回合之后援军到达，帮助他们将城内的敌人全部清理干净，然后与援军指挥官交谈，得知将军们正在讨论与Contingent进行谈判，但是Alliance内部出了一些问题，而这次Orkist遭到攻击也不是巧合。最后，指挥官提到一个信使正等在城镇北面，Zuzka可从她那里了解到其他情况。与援军指挥官告别后，Zuzka来到城镇北面，找到了等在这里的信使，然后随她离开城镇。

第13关 Chasing the Traitor

Alliance部队的士气正在逐渐下降，在一些地区，大批士兵加入了恐怖组织，其中还包括很多高级官员。前不久，边境卫兵几乎成功地抓住一个叛逃者，但最后还是让他逃脱了。这个叛逃者知道Alliance的很多秘密，因此必须不惜任何代价将他抓住。当追踪叛逃者的特种兵降落后，他肯定叛徒就在这个区域的某个地方。向东走，发现大批敌人，而叛徒就在他们中间。这时Zuzka带着部队从西面赶来支援，大家一起追击向东逃窜的叛徒。将保护叛徒的敌人全部消灭后，特种兵抓住叛逃者。尽管叛徒百般狡辩，但最终还是被带回了军事法庭受审。



Zuzka带领部队赶来支援特种兵追击叛逃者

第14关 Three Sides

Alliance攻击一个疏于防御的Contingent营地已3个星期了。在此之前，Alliance对环境和敌人的情况进行了缜密的分析。按照计划，Alliance将以最小的伤亡获得战斗的胜利。然而人算不如天算，Alliance部队遭到了致命的打击。因为他们的敌人不仅是Contingent，还有New Dawn。恐怖分子的头领Hawk从Alliance统帅部那里获得了这次行动的消息，从而有计划地对Alliance和Contingent同时发动了攻击。

战斗开始后，大批恐怖分子从北面冲来。提防敌人的狙击手，他们的远距离攻击足以致命。将他们干掉后，进入北面的Old King房子，干掉里面的士兵，Zuzka发现下面有一个地下通道。没想到New Dawn竟然用Alliance对付Contingent的方法来对付Alliance。Contingent的部队在战场西面，在与恐怖分子的交战中，他们已损失了一部分兵力，但对他们也不可掉以轻心。将他们全部消灭后，Zuzka决定从那个地道直接进入恐怖分子的基地，并且先不向统帅部报告，以免泄露消息。



城镇遭到了敌人的突袭，Zuzka指挥部队抵挡敌人的攻击

第15关 Terrorist Base

进入恐怖分子的基地后，Black感到非常害怕，建议赶快离开。而Zuzka则认为Draw将军的部队应该就在几英里之外的地方，等他们赶到后，便可将敌人的基地摧毁。这时士兵报告说地图显示战场西南面有一个无线电台，可与将军建立联系。而战场北面则有一些Alliance的侦察部队，因此整个北面地区都将是撤离战场的安全区域。接下来派部队赶到战场西南角，找到无线电台，然后将周围的士兵全部杀死，只留下工程师，让他通过无线电台与将军取得联络，将敌人基地的方位告诉将军。按照将军的指示，Zuzka需要带领部队赶到战场的北面，将军将派部队过来接应。不过在撤离之前，Zuzka决定先将敌人的物资仓库破坏。

物资仓库就在战场的中心地带，与敌人的总部大楼相对。将驻守在物资仓库中的敌人干掉后，Zuzka烧毁了里面的所有物资。随后Zuzka又将战场西南角的布雷器、战场东南角的自动水泵以及敌人总部大楼东侧的中央电脑炸毁。这时战场东侧出现了大批敌人援军，Zuzka眼见寡不敌众，急忙指挥部队赶到战场北侧的红色区域撤离。



Zuzka在房子中发现恐怖分子的地下通道

第16关 Steel Heaven

将军的部队摧毁了New Dawn的基地，但并没有抓住恐怖分子首领Hawk。这个家伙是极其危险的，将给Alliance带来很大麻烦。为此，Zuzka正在想方设法追踪Hawk。

最近，从总部传来一个消息，Phleh基地的核反应堆爆炸了，造成了大面积的伤亡，其中包括工程师

Dimitri。这不由得让Zuzka想起最后一次与Dimitri联络还是他身处Steel Heaven监狱的时候。在那里，Dimitri被一个名叫Azapon Vitu的特工询问，而那个人后来也被列进了叛逃者的名单。于是Zuzka决定前往Steel Heaven调查一番。

来到Steel Heaven，沿着大道一直向东走，路上遇到一个女人。向她打听Azapon Vitu，她说没听说过这个人，不过她提及很多逃亡的人都隐藏在这个村子里。继续向前走，在东面的居住区找到戴着红色头巾的Azapon Vitu。追问之下，原来他就是恐怖分子头目Hawk。交谈之中，Hawk提及“泰坦巨鸟”，而Black则非常想看一看这艘太空飞船。于是，



Black对Azapon Vitu提到“泰坦之鸟”产生浓厚的兴趣

Zuzka命令Hawk带领大家去寻找“泰坦巨鸟”。正当大家准备出发时，Steel Haven突然遭到了Contingent部队的袭击。敌人分别从西、南两端发动攻击。幸好村子中有一些驻军和防御工事，在他们的帮助下，Zuzka带领部队将敌人全部消灭，然后随着Hawk出发，前往“泰坦巨鸟”的所在地。

第17关 Flyaway

两天之后，Hawk带领着Zuzka穿过沙漠，来到一个废弃的军事基地。Zuzka从来没听说过这个地方，但当他看到远处的“泰坦巨鸟”后，不禁想起传言中提到有人曾投入大量资金进行一项太空计划，可将人类送上太空。有些人认为是美国人搞的，而有些人则认为是苏联人做的。不知道此刻自己所看到的太空飞船是否与那个太空计划有联系。这时Hawk提到他与两个朋友约定在此地会合，催促部队赶快朝太空飞船前进。进入西侧的限制区，小心这里的地雷。与分别从南北两侧赶来的Ozziah和飞行员见面后，大家一起来到飞船前。Black提出这个“泰坦巨鸟”并不是真正的太空飞船。Hawk被Black的说法激怒，开始向众人发动攻击。将他干掉后，大批Contingent在战场南侧出现。于是大家赶紧朝东北方向撤退，从红色区域撤离战场。



“泰坦之鸟”看起来真是一艘太空飞船

第18关 Secret Operation

在穿越时空的战斗中，尽管Contingent占据了明显的优势，但他们并没有预料到战争的长久性。在持续的战争压力下，Contingent犯下了严重的错误，而这个错误就是Desperado计划。先前，Contingent一直依靠S.P.E.T.部队来对付Alliance，这些机械战士不但威力强大，而且具有一定的战略头脑，是战场上极难对付的杀手。可是Contingent并不满足，他们随后又在S.P.E.T.的基础上设计出更为先进的秘密武器Desperado，让他们从事一些更为艰巨的任务。不过令Contingent没想到的是，Desperado的高度智能化使他们产生了自己的行动计划。在一次任务中，Desperado成功地攻击了Alliance控制地区的一个小型研究基地，只有3个科学家侥幸从基地中逃脱出来。不过Desperado已通过卫星锁定了科学家的行踪，可轻而易举地追上去将他们杀死。



Desperado与Draw将军进行谈判

从研究基地出来，Desperado根据卫星提示的方位先后追杀了两个科学家，但是他却留下了第3个科学家，让他给Draw将军带一个口信。这时Alliance的一支特种部队赶来救援研究基地，而Desperado已完成了自己的任务，迅速从东侧的红色区域撤离了战场。

第19关 Reunion

Desperado利用Contingent提供的机会深入到Alliance控制的地区，他计划在一座废弃的城市与Draw将军进行一次谈判。既然准备进行谈判，那么就不能再伤及Alliance的部队。这对于Desperado来说多少有一些困难。好在前方不远处有一个能量水晶，将其摧毁后引起风暴，降低了敌人的视野范围，有利于自己的潜行。

来到战场的南端后，与Draw将军交谈，双方似乎对战争的意义看法一致。不过Desperado提出还要对将军的部队进行一次考验，否则无法进行合作。这时Zuzka的部队在城镇北面出现，当他正准备与将军的部队会合时，大批敌人在战场东侧和西面出现，由于Desperado担心敌人认出自己，因此要求将军的部队将敌人全部消灭。经过一番激战，将军的部队干掉了所有敌人，并成功地守住了城镇中的总部、商店和银行。Desperado对此颇加赞许，不过他还是坚持要对将军的部队进行考验。

第20关 Test of Skills

将军接受了Desperado的考验，进行一场军旗争夺比赛。规则非常简

单，双方部队分别在东西两侧守卫自己的军旗，同时还要尽力夺下敌人的军旗。最后成功守卫住自己军旗并且夺下敌人军旗的一方获胜。尽管这是一场考验性的比赛，但也是一场真刀实枪的较量。在比赛中，Desperado和将军都不参加战斗。这对于将军的部队来说减轻了很大的压力。在Zuzka的带领下，将军的部队以夺取对方的军旗为主要目标，并没有与敌人进行过多的纠缠，最终通过了Desperado的考验。

第21关 Desperado's Home

达成协议之后，Desperado提出将Contingent的技术与将军分享。将军接受了Desperado的邀请，与Zuzka和Black一起来到了Desperado的营地。

进入城市后，Desperado让大家朝西面的赌场前进，说那里存放着很多物资可供使用。可是当大家来到赌场门口时，大批敌人出现在城镇东侧。原来这是Desperado设计的一个陷阱，他要借助将军的部队消灭当地敌人首领Raffal。Zuzka对此非常愤怒，他让将军和Black以及Kate先随着Desperado进入旅馆下面的避难所，自己则带领着部队尽力抵挡敌人的攻击。



Zuzka夺下Desperado一方的军旗

将Raffal杀死后，Zuzka赶紧进入了避难所。走在冰冷的水泥台阶上，Zuzka似乎感到每一步都隐藏着陷阱，而每一个黑暗的角落中都隐藏着一具死尸。在迷宫似的地下通道中转悠了一个小时后，Zuzka进入了第1个房间，同时身后的铁门突然关闭，一股麻醉气体喷放了出来。



在赌场的门口，将军的部队陷入了Desperado的圈套



Zuzka最终在Desperado的手下丧生

等到Zuzka清醒之后，发现自己被Desperado带到了一个实验室中，四周的玻璃罐子里盛满了绿色的液体，液体中漂浮着“尸体”。突然，Zuzka发现一具“尸体”似乎还活着，尽管面貌已变形，但看起来似乎是Draw将军，正在忍受着极大的痛苦。此时Desperado得意地笑着告诉Zuzka，将军等人都是他的收藏品，将被做成干尸来收藏。至于Black——说着，他用钢锯割开了Zuzka的头颅——则要为他创造出全新的人类种族……

双周回眸

双周事件 1：陶宏开挑战陈天桥

年逾六旬的陶宏开教授因为积极帮助青少年戒除网瘾成了近期的风云人物。在2004年年末和2005年年初全国各地举办的戒除网瘾讲座上，陶教授开始将矛头对准网游运营商。据了解，他曾向盛大公司发出质询，后来盛大给出10条回复，其中一条说，如果网络游戏有害应当禁止，那刀可以杀人为什么不禁止生产呢？陶回应说："网络游戏是一种纯消费品，不能创造社会价值。如果说盈利就是好产业的话，赌博等不是更有利润吗？"陶教授称自己很想与陈天桥对话，为了更多痴迷网络游戏的孩子而与他进行一次"较量"。对此，陈天桥在最近一次小规模媒体聚会上间接回应说，盛大有意聘请教育专家对游戏内容提出建设性的意见，以便减少对青少年的影响，并称"盛大只想挣钱毒害青少年，绝对是个误解"。有评论指出，陈天桥不过是产业链中的一环，即使陈天桥不做网游了，还会出来胡天桥、李天桥，而陶教授"本意是好的，可惜找错了方向"，他应该更多与政府沟通，讨论如何管理和疏导玩家与整个产业。

双周事件 2：金山发动"武林大会"



1月22日，由金山公司发起的"中国首届网游帮主精英会"于北京、成都、杭州等十大城市同步举行。金山众多高层分赴各地，亲身参与到帮主聚会中。据了解，本次大会云集了目前中国网游市场上约30款大型网游中的近万名玩家及"帮主"、"城主"，其中《传奇》沙巴克城主多达百人，占全部玩家"帮主"的近40%。

双周人物：沈星



提起沈星这个名字，可能很多读者都没印象。但是如果你时常看看电视，那见了她本人，还是会有印象的。她曾先后主持过《综艺大观》、《体育界》、《魅力前线》等时尚电视节目，外形还是能讨好年轻一代观众。可现在的公众人物谁也不能保证自己哪一天不会被扯到网络游戏里来。1月27日沈星与目标软件签约，正式成为《天骄 II》的形象代言人。"目标软件签约沈星小姐为《天骄 II》的形象代言人正是看中其睿智、知识、时尚的现代知识女性形象，这与《天骄 II》深邃、创造、个性的产品形象不谋而合，同时也希望通过代言扩大双方在年轻消费群体中的知名度和影响力。"在谈及签约沈星代言《天骄 II》的原因时，目标总经理张淳如是说。

双周图片：马颂德视察数字娱乐示范基地



2月2日，科技部副部长马颂德一行来到位于北京市石景山区的北京数字娱乐产业示范基地视察指导。马颂德部长（右二）听取了石景山区科委关于示范基地规划和发展的汇报。据悉，目前已经有26家从事游戏开发、3D动画制作等数字娱乐行业的相关公司进驻该基地，并在积极筹建国家数字娱乐（游戏）中心。

双周创意：《魔兽世界》"出售"内测号

眼下《魔兽世界》红得不得了，你想要一个《魔兽世界》中国大陆地区的内测号吗？你只要购买最新发行的《魔兽争霸III》或其资料片《冰封王座》的限量版产品包，就有获得内测号的机会。打开游戏包装，用说明书上的用户号在奥美官网交换到CD Key，然后即可去《魔兽世界》官方网站上查看是否中奖。3000个内测号便在如此的促销方式下被派送了出去，九城、奥美和连邦可谓三赢。

双周数字：11.09%

由于曾对盛大的发展作出决定性推动作用的投资方——软银亚洲基础设施基金分销了盛大的2060万股股票，盛大互动娱乐有限公司在纳斯达克的股票价格于1月19日以30.95美元报收，较前日下挫11.09%，较盛大股价45.40美元的最高点，则重挫31.83%。

双周悬疑：网络成瘾者智商低于常人？

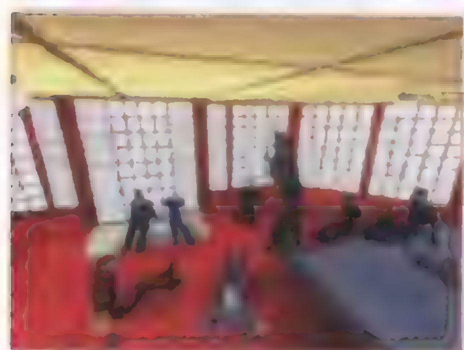
近日，北京心理咨询中心在对贵阳、南京等地进行采样调查测试后得出结论，认为"长期上网、沉湎于网络游戏的孩子，其智力会受到很大影响，甚至导致智商下降到正常孩子的标准水平线以下"。这项研究说的也许是实情，但是用"智商"作为衡量网络成瘾者标准，一时在舆论中引起了是否涉嫌歧视的争论。

海外

《环球世纪——高达Online》将延期推出

由日本Bandai制作、以高达系列为主的网络游戏《环球世纪——高达Online》(Universal Century: Gundam Online）近日宣布延期到今年夏天发售，理由是为了提供给玩家更好的游戏品质。此前这款游戏曾定于2月14日上市。《环球世纪——高达Online》在2002年公布时，宣称可以以全3D方式表现该系列作品壮阔的世界观，可以让玩家开着帅气的高达机器人在无垠的宇宙展开冒险。这款MMORPG能最多提供16万名玩家联机，完全重现"高达"庞大的架构，半径达50万公里的广阔宇宙空间、细致的3D画面让高达迷们激动不已。

Face of Mankind Online 开始公测



由德国Duplex Systems开发的网络游戏Face of Mankind Online（直译为"人的面目"）于2005年1月底开始公开测试。此次测试面向全球玩家，只要在游戏的官方网站免费注册，就可以登录游戏进行体验。Face of Mankind Online是一款探讨人类内心世界，揭露人性的MMORPG，游戏背景设定在未来的24世纪，融入了许多高科技元素以及独特的设计。整款游戏无论从文化内涵还是游戏本身的画面、音乐、操作等方面都非常出色。开发者称，希望这款游戏能带给玩家不一样的感受，引发玩家对人类和社会未来的思考。游戏预计在2005年3月下旬上市。

国内

《魂Online》元宵节公测

1月20日，北京网捷信科技有限公司在北京世纪金源大饭店举行产品发布会，宣布他们代理的首款产品《魂Online》将于2月23日（农历元宵节）公测。《魂Online》由烽火游戏开发，是100%由国内游戏小组开发的产品。网捷信公司在运营网络游戏的同时，也将专注于互联网增值业务和无限增值业务，他们将在游戏中引入IVR系统作为客服平台，使全国各地玩家不必支付长途话费，便可随时与客服人员联系获取帮助。



手机网游《神役》即将推出



手机网游《神役》近日结束了自2005年年初开始举行的内部测试，进入公测阶段。《神役》由北京羽蛇科技发展有限公司开发，北京掌讯远景数码信息技术有限公司代理运营。据悉，这款游戏是我国首款真正意义上的大型角色扮演手机网游，场面宏大，剧情曲折，画面华丽，换装系统妙趣横生。2004年10月，北京掌讯耗资千万取得了这款游戏的代理权，游戏定于2005年3月正式开始公测。

网游新动态

○策略网游**《三国策III》**的客户端已更新为v3.19版，增加了"黄巾任务高手教学录像"，方便新手入门。

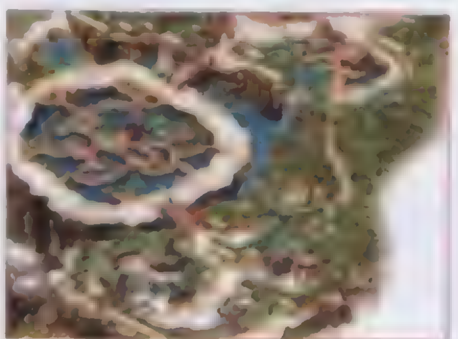
○网星游戏乐园运营的**《轩辕II——飞天历险》**于1月25日开始中国大陆地区的第一次内部测试。

○音乐网游**《劲乐团》**于1月25日开始内部测试，玩家可在游戏官方网站申请内测激活码并激活帐号。

○国产横版卡通网络游戏**《快乐西游》**于1月27日开始第二次封闭测试，新增护甲系统等多项内容和功能，对游戏平衡性也进行了调整。

○**《足球经理在线》**在春节期间推出"2005联盟迎新赛"等6项赛事，并有现金和实物礼品放送。

○**《天翼之链》**在春节期间推出新版本，开放新城市桃源村、新要塞凯尔特亚以及新的武器、宠物等内容，并新增组队留言版、强化相册系统等功能。



○网络赛车游戏**《飚车》**于1月31日结束内测，预计在春节后开始公开测试。

○**《墨香》**近日发布新版本，开启东岳泰山系列地图、开放高级任务，并进一步调整了武功技能的平衡性。

○宝德网络的2D网络游戏**《战国英雄》**于2月1日正式收费运营，新手玩家和未达到15级的玩家依然可以在此后两周享受游戏免费试玩，2月14日扣点正式开始。

○**《刀剑Online》**华东区于2月4日开放新服——玉冰轮，开放服务器版本《刀剑——十礼扬州》，提供两周免费试玩。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年1月下旬

1	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
2	希望Online——鬼马夜总会
3	新绝代双骄Online
4	幸福Online——[illegible]
5	天外Online
6	童话——国王的新衣
7	天翼之链3.09版
8	天外Online——水浒争霸
9	天堂II贰章——光彩盛年
10	天翼之链2.56版

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	魔兽世界
2	热血江湖Online
3	传奇
4	君主
5	天堂II
6	天堂
7	魔法飞球
8	天翼之链
9	革命Online（Last Chaos）
10	Do Online

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年1月下旬

1	天堂一卡通（天堂II）
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	金山一卡通（剑侠/封神）
4	网星（魔力/轩辕剑）点卡
5	[illegible]游戏卡（刀剑）
6	盛大网络游戏卡
7	仙境传说（RO）网络游戏卡
8	千年游戏卡
9	破天一剑网络游戏卡
10	奇迹（MU）开户点数卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

杀鸡用牛刀？

“盛大密宝”诞生记

■本刊特约记者 cOMMANDO

21岁的刘强是一名网络游戏爱好者，和现今大多数网络游戏爱好者一样，刘强最喜欢的网络游戏是《传奇》，他在《传奇》里的角色已经练到了42级，身上有不少值钱的东西。随着他42级武士的能力加强，刘强对这个角色的安全也越来越担忧。他这样对记者描述他的心理：“我现在每次登录游戏的时候都有点害怕，生怕黑客把我的帐号偷走，我的一个朋友的号就被黑客盗了，找回密码之后发现身上和仓库里所有值钱的东西都没了，损失特别大。”

盛大网络推出的“盛大密宝”似乎可以让刘强稍微放心一点，盛大的主页上这样介绍这款产品：盛大密宝采用先进技术，每分钟能够生成一个新的、且不能重复使用的密码，称之为“动态密码”。相对于您原来的游戏密码，此密码以不怕“黑客”的网络窃听、不易猜测、不易破解而闻名。主页上还补充说：使用了“盛大密宝”，您就等于拥有了旁人难以猜测的、每分钟都在变化的游戏密码！此技术已经应用于国防、金融、公安等领域，具有很高的安全性和使用方便性，能够为您提供一个更为安全的身份认证服务。

在盛大的网站上，许多用户在该产品的介绍页面里写下了对盛大密宝的赞扬之词，一位名叫“宝宝”的用户写下了一段热情洋溢的评论：“盛大密宝好极了，我玩盛大的游戏3年了，我玩“热血”曾经被盗几回，伤心死了！现在有了盛大密宝我放心多了，谢谢盛大为消费者着想！我在此感谢所有盛大员工！”在网页40多条关于该产品的评论中，几乎所有的用户都给了这款产品五颗星（最高分）的评价。

盛大密宝的工作原理是“双因素动态密码保护技术”（RSA SecurID），该技术由RSA公司推出，曾获得全球最权威的安全杂志SC Magazine US 2004年最佳安全解决方案，在路透社、瑞士银行等大型的国际机构和企业集团都有广泛使用，现在已有5000个企业用户安装了超过700万个动态密码令牌。

动态密码保护技术由用户端的密码装置（也称为“密码令牌”）和应用系统端的认证服务器两部分组成，数字密宝可以视为一个独立的密码装置，该装置和验证服务器采取相同的种子和相同的算法，基于同一个时间标准，保持两者时间同步。密码装置每60秒会产生一次不同的密码，当使用游戏密宝的玩家试图进入游戏的时候，专门的网络认证程序会取代基本的密码体制开始执行认证。在认证过程中，使用者被要求输入用户名、识别码及动态密码。而代理程序则依据安全算法加密输入的信息并传送至认证服务器。认证服务器收到信息后开始搜索数据库，确定使用者名称后再将密码及动态密码与本身的记录进行对比，对比无误之后允许玩家进入游戏。

动态密码保护技术的安全性是值得信任的，但将如此先进的技术应用于游戏行业，并不能给人以门当户对的感觉。一个值得注意的事实是，从个人日常应用领域而言，目前比较普及的招商银行网上银行对一般个人用户所采用的最高级别的安全解决方案是应用了USB Key技术的移动数字证书，从技术层面和成本上来讲都无法和盛大网络推出的游戏密宝相提并论。在盛大密宝的介绍中，我们发现动态密码保护技术主要应用于国防、金融、公安等领域，换言之，使用盛大密宝的用户帐户可以得到国防级的密码保护。国防级的密码解决方案现在被应用于一款网络游戏的帐号保护，难免会给人大材小用的感觉。

但游戏玩家们显然不这么认为，大多数玩家认为用98元的代价来保护自己的游戏帐号不被窃取是很合算的事情。由于网络游戏装备交易行为的逐渐盛行，随之而来的游戏人物安全成了网络游戏玩家最头疼的问题。游戏厂商推出了各种措施防止玩家帐号被窃取，现在玩家在注册网络游戏帐号的时候普遍要输入超过8位的密码，还要完全填写各种密码保护的问题和自己的几乎所有身份信息。但各式各样的木马、键盘记录工具和嗅探程序还是让一般玩家防不胜防，在这些游戏中，《传奇》密码的危险性要远远高于其他游戏。



盛大密宝的广告即使在和游戏关系不大的网站也可以见到

部分原因是由于《传奇》的虚拟装备可以轻易出售换得人民币而造成的，事实上，几乎没有其他游戏帐户像《传奇世界》中的玩家帐号这样被如此多的窃取程序虎视眈眈。另外，绝大多数游戏者在营业性网吧进行游戏也让游戏帐号被窃取的可能性大为增加，一位《传奇》玩家甚至发出了这种抱怨："只要我一到网吧里玩，帐户就铁定会被盗掉。"

另外一个值得注意的问题是，与银行帐户相比，网络游戏帐号，也就是虚拟财产是否具有现实意义上的价值这个问题，到目前为止仍然没有定论。当玩家在游戏中的虚拟财产遭受损失的时候，他们无法得到游戏运营商提供的相关信息协助追回损失，也很难得到法律的明确支持，导致损失很难挽回。一份统计报告显示，超过20%的游戏者有过虚拟财产丢失的经历，而挽回损失的例子寥寥无几。



盛大自己对盛大密宝的宣传可谓不遗余力，玩家们为了自己的人物装备则是愿者上钩

所以，从某种意义上讲，这种产品的推出顺应了游戏玩家的需求，虽然这种安全措施看起来有些过于谨慎，但它确实用处颇大。一个销售游戏密宝的网站用一段颇具实用主义的口号来向玩家推销这款产品：游戏帐号意味着在游戏中的一切，凭借它才能在《传奇》中叱咤风云，快意恩仇。一旦帐号被盗，在《传奇》辛苦打拼的一切都将化为泡影。为了不让玩家再有帐号被盗的苦恼和遗憾，盛大密宝便应运而生了……

美国作家丹·布朗在他所著的《数字城堡》中写到："恺撒是历史上第一个编写密码的人，那时候恺撒的信使不时遭受伏击，机密文件也因此遭到泄密。恺撒于是琢磨出一套初步方法对他的指示进行加密。每封函件的文字初看上去都毫无意义，他告诉他的大臣们，在接到密件之后，把这些文字誊写在整齐的坐标方格上，然后，按自上而下的顺序读下去，一封密信就魔幻般地出现在眼前了。"这种密码体制被称为"替代式密码"，一直被人们在包括独立战争、美国内战乃至第二次世界大战等历次战争中使用。在第二次世界大战中，德国人制造的Enigma（国内通常翻译为"谜"或"恩尼格玛"）把替代式密码发挥到淋漓尽致的程度。Enigma是德国发明家亚瑟·谢尔比乌斯创造的，它能方便地把输入的电文字母用其他的字母替换掉，只要拥有正确的密钥就能把输入的密码转化成明文。为了避免字母使用频率分析或用穷举法破译密钥，谢尔比乌斯设计了复式替换系统，这种复杂的机械使得密钥有上亿种可能，字母的替换也毫无规律。即使了解机器加密的算法，没有密钥也是徒劳。1926年起，德国的军政机关开始陆续装备这种机器，它使得德国在二战初期得到了极大的情报优势。但在一名参与制造军用密码机的工程师的帮助下，盟国于1938年成功复制了Enigma密码机。在法国沦陷以后，英国把所有的人员资料都运到了伦敦郊外的布莱奇利庄园，他们依靠截获的电文和一些从德军手中缴获的密钥来研究破译Enigma密电的方法。终于在1940年4月破译了德军统帅部的密码，一个月后又破译了空军的密码。在1941年的一次海战中，英国舰队缴获了德国U-110号潜艇，并在潜艇上找到了一台完整的密码机，记载有每日密钥和与之配对的密码手册、信号密码本以及德军海军坐标海图，取得了英国海军开战以来的最大战果。

游戏服务器



允许玩家进入游戏

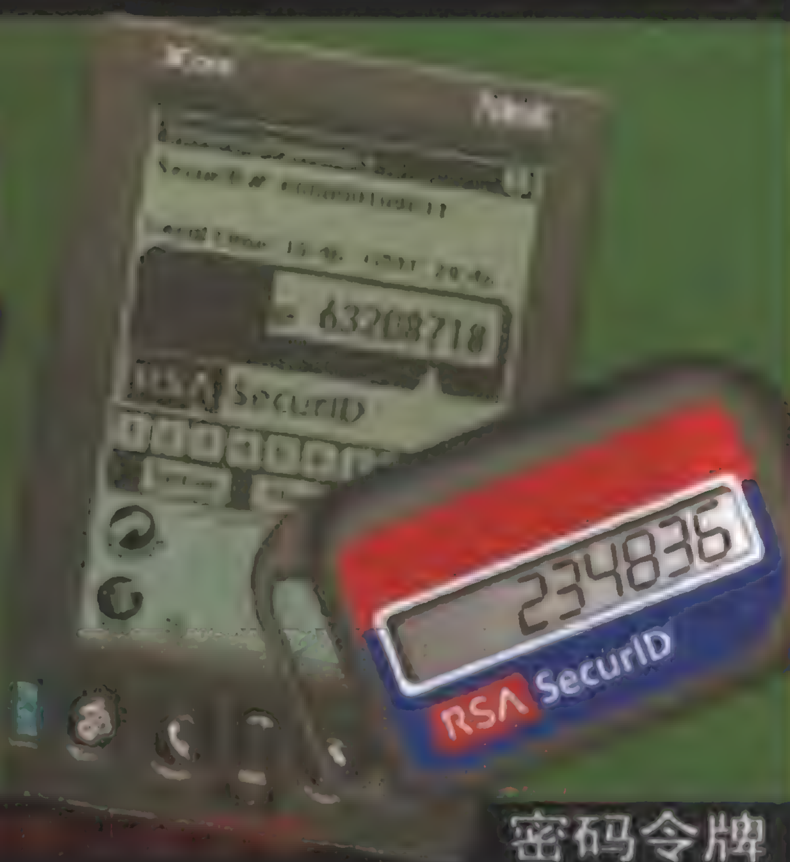


认证服务器将动态密码与数据库核对，确定无误后传送至游戏服务器。



密码令牌传送动态密码至认证服务器进行认证工作

认证服务器



密码令牌

大陆网络游戏开发团队系列之二十二

“细节时代”的游戏研发

走进深圳网域计算机网络公司

■本刊记者 北四环寻事员（深圳报道）

深圳繁华街区的深南路旁，伫立着改革开放总设计师邓小平的巨幅画像。日出、日落，画像上这位伟人深邃的目光，也日复一日地见证着这座城市创造着改革开放的“春天的故事”，见证着无数南下的年轻人创业奋斗、实现自我梦想的过程。同多数来自天南地北的有志青年一样，深圳网域计算机网络公司研发团队的成员们也在每天清晨的薄雾中，伴随着这座城市的“快节奏”步伐，走进写字楼，在整洁的办公间内，开始了他们实现自我梦想的方式——构建心中完美的网络游戏世界。



隐藏在如此风格的Logo背后的将是怎样一群游戏制作人？

一

和其他公司的老总相比，网域公司的创始人之一兼研发团队的负责人刘和国的桌面上有些不同，摆在办公桌上的除了厚厚的管理学书籍之外，《网络游戏开发》、《C++程序设计》这样的书使记者对这个研发团队的领头人又多了一份尊重。“1999年，我曾主持设计了中国游戏中心网站，也就是国内公认的三大棋牌类网站之一，中国游戏中心的成功运营不仅使网域公司从互联网中获取了真金白银，也成功地体现了研发团队对超大流量、超强负载等网络应用的技术实力。因此，从棋牌类网络游戏研发过渡到真正意义上的图形网络游戏，也是很自然的事。”刘和国用这样一番话语来解释网域公司研发团队几年来的历程。

与棋牌类网络游戏平均一周或半月制作一款相比，2002年开始立项的2D网络游戏《华夏Online》起初研发的过程并非一帆风顺，尽管在棋牌类网络游戏研发过程中积累的“技术模块通用”、“服务器平台部分通用”、“C++模块”等技术曾为前期的研发打下了较为牢固的基础，但基于对软件品质的把握，以及游戏研发类型的差异，在两年多的时间内，游戏《华夏Online》也经历了“测试—内部发布—反复测试—修改”的过程。“我们不是一个急于求成的团队，脚踏实地认真做事，关注每一处细节，我想这就是我们这个团队的最大特色。”刘和国平静地说。

目前由60余人组成的深圳网域研发团队包括7名策划、13名程序、31名美术（包括场景和角色两部分）、4名数据库负责人员（主要工作是进行数据逻辑控制及数据监视与维护）、5名软件品质控制人员（负责评估及把握软件研发品质）。



网域研发团队的负责人刘和国说，他带领的是一个注重细节的研发团队

在这里，一些并不常见部门的设置也体现了网域研发团队的“细节”之所在。而主要研发成员的名单中，我们又看到了一些熟悉的老朋友：

刘和国，深圳网域副总经理兼《华夏Online》项目经理。网名softit，1993年开始写程序，1999年加盟深圳网域。2000年初主持开发中国游戏中心游戏系统，同时构建了一套高容量、高稳定性和扩充性的网络游戏研发平台，2002年开始组建《华夏Online》研发团队。

伍昱南，主策划、游戏设计师。1998年进入西安电信，负责西安电信门户网站古城热线的网站设计及游戏板块的策划；1998年架设MUD《西游记2000》服务器及UO服务器；1999年进入我国台湾省圣教士公司（西安）工作组，担任游戏企划；2002年进入深圳龙音数码，担任游戏企划及内容制作人。作品有《农场物语》、《江湖群侠传》、《魔幻新大陆》、《巴士情缘》等。2004年进入深圳网域公司，担任《华夏Online》主策划。

高峰，主程序。2001年9月加盟网域棋牌项目组，主持开发中国游戏中心的台球游戏；2002年1月至今参与《华夏Online》程序开发；

万勇，美术总监。1997年任职厦门天堂鸟公司，参与开发游戏《地狱》；2000～2001年在厦门新瑞狮开发的游戏《敦煌》、《西藏镇魔曲》中担任三维美术设计；2001～2004年担任北京目标软件美术总监，参与开发《秦殇》、《傲世三国Ⅱ》；2004年至今参与开发项目《华夏Online》。

李雪兴，《华夏Online》美术总监。



这样的自动柜员机在研发团队中并不多见

1998～1999年在深圳金智塔任3D美工，主要开发作品有《幻想西游记》和《古龙群侠传》；2000～2002年进入东莞卓越科技有限公司担任美术主管，参加过部分《不灭传说》的开发，主要负责《新西游记》开发；2003年进入深圳网域。

二

网域团队的主创人员是一群对游戏抱有一种信徒般热忱的游戏制作人，团队负责人刘和国对于这个团队“注重细节、做事认真”的特点总结也从记者同他们的对话中得到了印证。主策划伍昱南认为在目前网络游戏层出不穷，且革新不多的前提下，通过研究玩家的行为习惯去把每一个游戏的细节做好，也是一种特色的体现。他向记者举了几个具体的事例：在游戏中，最初的版本是鼠标左键控制摆摊，但通过研究玩家的行为习惯，又改成了更为合理的鼠标右键控制；从玩家的角度考虑，频繁的重复性操作也得到了简化，游戏中增加了自动使用蓝瓶的功能，也从另外一种意义上防范了“外挂”。游戏将体现“易于上手、难于精通”的主题。其中“氏族战”及“攻城战”也在细节方面进行了深入的设计，是《华夏Online》游戏的特色之一。策划人员更希望“攻城战”能够成为真正意义上的“即时战略”国战。

当记者看到游戏的背景以中国古代神话传说和历史风貌为背景，参考《山海经》、《淮南子》等著作刻画了一个令人神往的远古玄幻世界时，同几位制作人员对为何近期众多国产网络游戏纷纷以《山海经》作为游戏背景的问题进行了一番讨论。“山海经在我们看来可能就是中国的AD&D（龙与地下城），这部古书中对远古的怪物、地理、人文等都进行了详细的描述，也是《华夏Online》的游戏主题——远古华夏文明的一种体现。众多游戏公司可能都是基于对中国传统文化的共同认同感，才纷纷选择该书作为背景。”几位主要制作人员这样回答。而游戏画面选择做2D，也是因为他们认为目前3D美术画面并没有对游戏性有着本质的提升。

美术总监万勇是一位在业界有着丰富美术经验的制作人员，也是一位从北京游戏公司来深圳发展的游戏制作人，无论从城市气候、研发环境，还是物质生活等几个因素而言，万勇都认为深圳这座城市似乎更适合自己发展，也带来了自己在业界历练出的一些开发管理经验。他向记者讲述了在研发过程中一件令他感动的事情：美术部门一位来自河南的女孩因迟了一天完成美术作品且质量不好，遭到他的批评后哭了。后来他才得知，这位美术人员天天都加班加点，虽然经验不很丰富，但一直异常努力。正是由于这种勤奋的精神，她后来进步非常迅速。这些细节可能也是很多网域员工的写照，为了共同的目标，锲而不舍地努力着。在记者前去采访的这一周，美术部门还将组织美术人员集体参观在深圳举办的毕加索画展，这样的参观学习，万勇认为也是一种提高美术人员自身能力的方式。

程序部门则把“开发中沟通时间很多，代码在部门中共享，取长补短共同提高”作为一个很好的提高方式。在每两周一次的培训中，程序部门彼此讲解开发中遇到的问题及编程解决技巧，也会用来研究其他成功游戏的技术特色。主程序高峰认为国外许多优秀的游戏如《半条命2》在程序设计上架构非常不错，在技术细节方面把握得很好，这有赖于他们长期的积累，但具体的代码细节也未必出色。国内的人才基础与国外相比有较大的差距，相信在长期积累人才，磨合团队后，将来也能制作出这样的作品。

三

深圳网域公司的研发团队就这样按部就班地制作着他们心目中的完美国产游戏，同记者访问过的其他游戏公司不同的是，这个团队没有更多浮躁的气质，网域公司在中国游戏中心上获得的良好收益也没有使游戏的研发显得急功近利。值得庆幸的是，《华夏Online》成功进入了首批“中国民族网络游戏出版工程”，作为高科技软件企业，公司每年在税收政策和资金方面都得到了深圳相关部门的重点扶持。自从2004年12月30日《华夏Online》公测以来，游戏进行了多次修改，已经更新到了第四个版本。由于网域公司自己运营该款游戏，并成功地在短期内聚集了网络游戏玩家的人气，陆续开设的服务器也达到了15组以上。研发团队的负责人刘和国显然并不满足于目前的成绩，如今《华夏Online》的续集以及一款3D网络游戏也在规划当中，他相信中国的网络游戏也会像我国的家用电器制造业一样，迟早有走出国门、走向世界的一天。

团队	深圳网域计算机网络
产品	《华夏Online》
产品技术优势（特色）	2D地图系统引擎，系统资源占用少，场景画面可达到10余万屏。
负责人	总经理张岩，副总经理刘和国
E-mail	softit@szdomain.com
官方网站	http://www.hx2004.com



左起主策划伍昱南、美术总监万勇和主程序高峰



《华夏Online》的口号是做最好的2D网络游戏

《碧雪情天Online》极限攻城版四大特色

■北京 小狼



《碧雪情天 Online》是北京创意鹰翔科技发展有限公司自主研发的2D武侠型网络游戏。游戏背景设定于古代中国的隋朝末年。当初隋朝的建立历经种种磨难，其中不仅有一批舍生忘死的忠臣良将的辅佐，同时也有妖魔力量的帮助。隋王朝建立之后，天子遣散了忠臣良将，并且以妖魔危害人间为由，请求天庭剿灭妖魔。《碧雪情天 Online》就描述了江湖大侠楚天舒、半神女孩寒冰雪、赵楠、蔽日等人神魔之间正义、自由，还有爱情的故事。

《碧雪情天 Online》自2004年8月开始公测，游戏甫一推出便以其优美典雅的风格和无限合成、自动宠物、捉妖炼宠等众多游戏特色，获得玩家的宠爱。《碧雪情天 Online》（以下简称《碧雪》）于2005年1月正式收费运营，2005年3月，《碧雪》再接再厉推出"极限攻城版"，开放攻打、占领城市的系统功能，同时将提供在中国历史上有名的江都城作为首个攻占目标。在极限攻城版中，玩家可以组建帮会参加攻城战争，打碎在四神兽及众多城防部队守护下的擎天柱，夺得江都城主的信物——江都印，并且成功把江都印带给皇宫中的元老大臣们，才能获得朝中元老的信任。攻城、夺印、护印，只有在这3个阶段都取得胜利的帮会才能真正得到江都城的统治权。全新的《碧雪》极限攻城版中有以下独具创意的地方。

攻城冲车

极限攻城版将告别以往网游攻城战中全部由玩家组成攻城部队的原始攻城方式，加入了强大的攻城器械——攻城冲车。在真实的历史中，冲车在冷兵器时代的攻城战中曾被广泛使用，具备极强的防御力，专门用于近距离撞开敌方的城门。江都城城高墙厚，只有城门才是唯一突破口，攻破城门才能进入江都。《碧雪》极限攻城版为了再现古中国攻城战争的宏大壮丽，特意根据历史材料在游戏中制作了冲车，攻城的帮会将可用冲车破开江都城门，体验古代攻城的轰轰烈烈。

训练守城佣兵

在极限攻城版中，攻城方有冲车，守城方也可以招募大量官兵NPC，并训练他们来帮助自己防守江都城。守卫方可以制造箭塔（火箭塔、毒箭塔、普通箭塔等）、投石器等护城器械。而且，《碧雪》中还加入了训练度的概念，守城官兵的训练度越高，战斗力就越发强大，也就有更高的机会在战争中赢得胜利。

钱庄与银票

占领都市后，游戏的许多功能将逐步开放。帮会夺取到江都城后，依靠江都城的支持将可以开设帮会自己的钱庄，并发行本帮会的银票。钱庄可以向帮众提供贷款，而银票则是跑商的必备道具，可以间接控制其它帮会的经济。另外，根据占领江都的帮会的岐黄术等级，允许帮会出售多种稀有药物，并由帮会调整此种药物的售价。

科技外交

占领江都城的帮会，还可以通过协商等手段，吸引其它帮会的声誉度、提升本帮会的等级或者学习其它的科技等。除了这4个特点以外，《碧雪》极限攻城版还有制造守城机关等好玩的设定，相信一定能让网游玩家们体会到新鲜的感觉。



新开放的江都城



《传奇3G》全新西沙漠历险

■上海 怕怕熊

黄沙，漫漫无际延展到视线尽头；烈日，释放着无穷热量让人浑身乏力。在漫漫黄沙和无穷烈日之下，神秘的西沙漠里蕴藏着多少秘密呢？是无尽的宝藏？是传奇的铠甲？是凶恶的异族？还是那颗在莫名风暴中消失的，诺玛族的镇族之宝？《传奇3G》的全新版本"西沙漠"将为您一一揭开这些秘密。


那个"生物"的藏身处就在地下城市的一角

新增地图——探索地下世界

在一队冒险者误打误撞之下，在黑度宫以西的方向人们发现了一条深邃的地道，这里便是地牢。虽然整个地区地形并不复杂，但这些没有方向感的冒险者还是在里面迷了路。地牢共有3层，探索之下，冒险者们发现在地牢下面还有建筑的遗迹，展现在他们面前的是一个宏大的地下城市。地下城市有多个出入口，其中在一个隧道里，岩壁上的山石闪烁着异样的光彩，众人用兵器砸下些样品，准备带回城里让专家们好好研究。在西沙漠新版本中，游戏新增了地牢、地下城市和地下矿山3个区域的10张地图。在地下城市的最底层，还有一间看上去保存完好的房间，出于内心的恐惧，众人并没有打扰这个房间里"生物"的安宁，而是先回去报告自己的发现。那里到底隐藏着什么样的秘密，只有等待玩家们自己去探索了。

新增怪物——从蜥蜴到地天灭王

冒险者的笔记中提到游弋在西沙漠的恐怖生物，这些怪物是各种蜥蜴和不知名小爬虫的进化版本。有体型很小，但异常敏捷、爪尖齿利的变异迅猛蜥，也有毁灭地下种族文明的罪魁祸首，贪婪渴求魔石的魔石狂热者。在新增的怪物中，冒险者对其中8种都有比较详细的记录，少的这个自然是藏在最深处房间里令他们感到恐惧的"生物"了。见到这个守护西沙漠的迷一般的最终魔王，才是玩家们征服西沙漠的终点。

技能平衡——新增技能与旧有技能的调整


新增的怪物，看到那个最终魔王了吗？

此次新增的技能有战士的"狂暴冲撞"、法师的"旋风墙"和道士的"灭魂火符"。战士的狂暴冲撞，除了将对手撞开以外，强大的冲击力还能让对手处于眩晕状态，无法进行任何防御动作；法师令龙卷风持续旋转形成旋风墙，把自己置身于风的保护中，任何入侵者不但要承受风精灵的惩罚，还有一定的几率被推开；道士则能把更多的精神力集中在一张小小的符咒上面，灵魂火符就有了拍散他人灵魂的能力，成了灭魂火符。此外道士的幽灵盾和强震魔法都有所加强，可以增加2点强暗黑，增加6～8点的神圣攻击或暗黑攻击元素，同时法师的凝血离魂将有所减弱。

全新道具——强化护身符

强大的自身实力，如果能加上精锐的装备，那将成为任何敌人的噩梦。游戏中新出现的强化护身符就是这类装备。强化护身符也是护身符，不过它不是给道士扔的，而是在战士砍杀时，给战士的武器加上元素加持用的。强化护身符的规格一共有小、中、大、特4种，小符能加5点攻击，中的加8点，大的加12点，特的加17点。强化护身符属性也有4种：火、冰、雷、风，道士熟悉的神圣、暗黑和幻影都不在此列。这些强化护身符可以在各个杂货店中买到，但都价格不菲。或者可以带着材料去沙漠土城，拜托那里的杂货店英龙老板做一个。

此外，据说西沙漠会爆高级技能书和高级首饰，还增加了卖祝福油的NPC等，相信他们的出现能让玩家们的战斗力更上一个台阶。



《梦幻西游》新春资料包全揭秘

■杭州 Z伯爵

《梦幻西游》自从2004年1月正式收费运营以来陆续进行了数次版本更新，带给玩家新的游戏体验。2004年暑期，《梦幻西游》推出了第一部资料片《欢乐家园》，让玩家在游戏中动手营建自己的家，自己动手制作和布置室内家具，还为高级玩家设计了新的游戏剧情、新的变异宠物。国庆期间游戏又推出了《神鬼玄机》资料包，开放新的地图，增加新的召唤兽，让玩家们有了更多的游戏空间和更高的追求。新年伊始，《梦幻西游》又将在春节前后推出全新的"新春资料包"。新春资料包将包含养育系统、官职系统、梦幻卡牌、钓鱼活动等新奇有趣的内容。让我们赶紧先睹为快吧。


结婚了，大家都来贺喜


一局梦幻牌开始，开动脑筋应战吧

温馨的养育系统

养育系统是《梦幻西游》婚姻系统的扩展。游戏中的婚姻系统一直很受玩家们的欢迎，玩家"结婚"总是游戏中最为轰动的新闻之一，新郎新娘披红挂彩，给参加婚礼的玩家发喜糖，放烟花庆祝，其乐融融。最重要的是，结婚后两人拥有新的夫妻技能，可以领取特殊的夫妻任务，营造两个人的温馨爱巢。春节资料片中将进一步丰富和完善这一玩法，拓展新的游戏空间，为游戏中的已婚玩家增设"养育系统"，结为夫妻的玩家可以拥有自己的宝宝，并一起对他或她进行各方面的培养，让玩家们在游戏中也能体验生儿育女的乐趣。

趣味盎然的钓鱼系统

钓鱼是本次新春资料包新增的趣味内容。玩家可以在一些特定的场景，如河边、海岸或者湖泊附近使用鱼竿钓鱼。游戏中可以钓到种类繁多的鱼，这些鱼有各自不同的食用效果，有的还能在战斗中代替药品，起到疗伤和恢复的作用。另外，玩家在钓鱼的同时还可能钓到宝贝哦！除了各种鱼类外，玩家还可能钓上一些珍奇的宝物、宝箱等，当然要想得到更多收获，除了需要一定的技巧外，好的运气也是不可缺少的。

休闲玩法"梦幻卡牌"

"梦幻卡牌"是新春资料包中一项小小的休闲游戏，可以两人对战，也可以单人向电脑挑战。梦幻卡牌是完全为《梦幻西游》游戏量身定做的，卡牌的类型名称都与游戏内容联系紧密，所谓寓教于乐，玩家在打牌对战的同时，能够对游戏中的各项内容有更广泛和清晰的了解。通过这项小游戏，玩家们在游戏的紧张刺激之余，也有机会得到放松和消遣。

官职系统再现中国古典文化

游戏根据唐朝时期的官员任职方式，设计了具有中国古典特色的"官职系统"，玩家们可以在大唐盛世的背景下，亲身过一把做官的瘾。具体来说，获得一定功绩的玩家可以得到朝廷赏识，得到各种官职称谓，成为一名朝廷官员，而且在任职期间可以领取朝廷俸禄。做官要打理相关政务，表现优秀的官员会得到升职，而政绩比较差的将会被降职。也就是说，官职的命名、官员的任免都是根据历史特色和游戏平衡作出的。玩家在打怪升级以外，从此有了更广阔的施展空间和更大的挑战。

一年之计在于春，清新可爱的《梦幻西游》已经早早地作好了准备，喜爱《梦幻西游》的玩家们可以在新春资料包中尽情地享受每一刻精彩的游戏瞬间。



《航海世纪》公会战——掀起战火的硝烟

■北京 布布

2005年3月，《航海世纪》自2004年12月公测以来将迎来一次大规模的版本更新，陆续开放海陆两栖攻城战等内测和公测开始阶段没有露面的新功能，其中也包括公会战。想体验"航海"公会战的独特魅力吗？一起和笔者来先睹为快吧。

公会战的背景设定

15世纪末到16世纪初期，人文主义思想和加尔文教在法国迅速传播。人文主义的代表埃普塔尔宣扬"信仰得救"和"回到《圣经》上去"的理论，以莫城为中心积极宣传新思想，而大批手工业者则加入加尔文派新教，被称为胡格诺派。一些对王权专制不满的贵族此时开始支持胡格诺派，觊觎王位的显贵也趁机宣布改信新教。新旧教派间的冲突在16世纪中叶骤然加剧。

此时的法国呈现出分崩离析的局面。大规模的城市战争纷纷爆发，并且战端迅速蔓延至欧洲各国。残酷的战争硝烟顷刻间便从陆地转移到蓝色的海洋，拉开了由公会战引发的海上战役的序幕。

公会的创建和构成

在《航海世纪》中只有率先拥有自己的公会，方可发动战争。一名玩家的角色，其任意技能达到11级，拥有10万银币，并有4个以上的支持者（4个未加入公会角色与其组队），且自己不是其他公会的成员便可申请创建公会。玩家创建公会的场景即为公会总部的场景，公会成员只能在公会总部场景进入总部。

游戏中，每个公会都有自己专有的名称，由会长在创建时键入，此属性一旦决定不可改变。公会有自己的公会标志，由会长在创建时选择，人物加入公会后此标志会取代人物国家旗帜，船帆图案也会换成公会标志，4级以上公会可以申请上传自己专有的公会标志。公会将有自己专有的公会频道，所有公会成员可以向本公会的公会频道发言。公会成员都有相应的公会职务，公会成员包括会长1名、副会长1名、理事长3名、执行官5名以及普通成员。

公会战

创建了属于自己的公会，招募了跟自己情投意合、同甘共苦的兄弟，即可展开大规模的公会战役了。公会间相互的关系大概分为3种，同盟、正常和敌对。默认情况下公会是处于中立状态的，中立状态下的公会不能向其他公会发出宣战，只有进入战争状态后才能向其他处于战争状态的公会提出宣战，但不能向中立状态下的公会发出宣战，向其他公会宣战需要交纳一定的战争后备金。处于战争状态下的公会在接到宣战后可以接受也可以拒绝，但是连续3次拒绝其他公会的宣战就需要向第三次宣战的公会赔款。公会如果接受其他公会的挑战，那么在宣战方的约定时间内，双方公会会长挑选的各20名角色将进入公会战场景。

公会战场景分为3个，1个公海场景、1个近海场景（有防守方的炮台和守卫船NPC）和1个陆地场景；首先战斗双方进入的是公海场景，此时双方就可以自由攻击对方，并可以自由进出近海场景，但是双方都不能进入陆地场景；当公海和近海场景中宣战方的角色完全死亡则判定宣战方失败，如果被宣战方的角色完全死亡则战斗双方的所有角色（包括死亡角色）全部进入陆地场景开始陆战；当陆地场景中的一方角色完全死亡则判定该方为失败方。公会宣战方胜利可以夺取被宣战方公会金库内的一定资金，但是战败会损失所有战争后备金。

庞大的公会战役，是用血与泪谱写的镇魂歌，为了保卫自己的国土与爱人，我们一起浴血奋战吧！



游戏娃娃招聘活动 候选娃娃选登(一)

■策划 本刊编辑部 摄影 Jin

2004年12月底，当新一期——2005年01期《大众软件》杂志上市时，它不仅给众多读者带来2005年杂志的全新面貌，也对《大众软件》在2004年的全新游戏报道方式——游戏娃娃重新进行了调整，公开招聘2005年新游戏娃娃。随后，编辑部不断收到来自祖国各地MM们的报名信。当然，不止MM，也有GG督要为游戏娃娃增添一股阳刚之气，也将自己的参赛表格和照片寄了过来。更有众多秀外慧中的MM附上了她们的个人作品。报名者在最短时间内经过一次筛选之后，负责人员与她们取得了联系，并寄去第二份表格。很多北京地区的应聘者则直接来到大软编辑部，由杂志的美术总监Jin同志为她们现场拍摄，本期刊登的很多照片均出自他之手。而遗憾的是，很多MM寄过来的照片都不符合要求，比如大头贴、证件照、摄像头截图等等，这些都不能充分体现她们的特点。由于版面所限，本期仅刊登一部分应聘者的照片及个人资料信息，同时也欢迎广大读者能参与到《大众软件》游戏娃娃评选的活动中来。我们的游戏娃娃招聘活动会一直持续到3月初，对自己有信心的MM们继续报名吧！

读者们想要参与游戏娃娃评选活动，只需在05期《大众软件》读者咨询卡右上方写明"游戏娃娃评选"字样并写上初选娃娃的网名，或者发送电子邮件到gamebaby@popsoft.com.cn即可。我们将从来信者中抽取3名幸运者，参加《大众软件》杂志社10周年活动并与游戏娃娃合影留念。

紫精灵





生日：11月1日
身高：1.66m
体重：50kg
爱好：唱歌
特长：唱歌
性格：开朗活泼
厌恶：撒谎的人
缺点：爱睡觉
最喜欢的事：玩牌、拍照
最讨厌的事：吵架、吃不爱吃的东西
游戏中最喜欢的事：组队
游戏中最讨厌的事：打怪时有人说话
游戏中最喜欢的职业：战士

自我介绍：我，爱时尚爱逛街爱笑，喜欢看小说，对自己的一切比较满意，俗话说知足者长乐嘛！活泼、大方，喜欢玩游戏。

舞月琉璃



生日：7月27日
身高：1.68m
体重：48kg
爱好：音乐、游戏、滑雪、骑马
特长：唱歌、长笛
性格：捉摸不定
厌恶：背叛
缺点：偶尔极端
最喜欢的事：冒险、旅游、读书、游戏
最讨厌的事：无所事事
游戏中最喜欢的事：救助别人
游戏中最讨厌的事：遇到外挂
游戏中最喜欢的职业：骑士

自我介绍：我喜欢自由、有挑战的生活，做事有时极端，乐观向上，阳光灿烂的日子是每天理想的生活，滴水之恩涌泉相报。

娃娃



生日：8月3日

身高：1.60m

体重：42kg

爱好：上网、游戏

特长：吃喝玩乐

性格：活泼开朗

厌恶：坏人

缺点：玩心太大

最喜欢的事：睡觉、吃好吃的、有的玩

最讨厌的事：考试、早起

游戏中最喜欢的事：聊天

游戏中最讨厌的事：被欺负

游戏中最喜欢的职业：祭司

自我介绍：记性不好，所以不开心的事情总是忘掉，乐观向上，坚持开心快乐每一天，在收到朋友送的一大堆礼物时最开心。



莎莎



生日：9月17日

身高：1.67m

体重：45kg

爱好：看漫画、做衣服

特长：做衣服

性格：开朗

厌恶：欺骗

缺点：太可爱

最喜欢的事：睡觉、看漫画、玩游戏

最讨厌的事：不想做的事非要做

游戏中最喜欢的事：卖东西、打怪、PK

游戏中最讨厌的事：被P、被抢怪

游戏中最喜欢的职业：盗贼

自我介绍：开朗、可爱，喜欢看动漫，更喜欢Cosplay，经常自己做Cosplay的衣服，喜欢可爱的女生和帅气的男生。



[illegible]



生日：3月28日

身高：1.67m

体重：49kg

爱好：唱歌、上网、表演

特长：表演、音乐

性格：内向

厌恶：欺骗

缺点：固执

最喜欢的事：唱歌、上网、看杂志

最讨厌的事：陪别人吃饭自己不能吃

游戏中最喜欢的事：做任务

游戏中最讨厌的事：死机

游戏中最喜欢的职业：杀手

自我介绍：超爱和同学、好朋友一起去K歌，最大的愿望就是能开个超大型演唱会，有机会就去尝试，不让自己有遗憾。



梦梦



生日：4月24日

身高：1.63m

体重：42kg

爱好：唱歌

特长：唱歌

性格：开朗活泼

厌恶：受骗

缺点：爱玩

最喜欢的事：和大家照相

最讨厌的事：吵架、去不爱去的地方

游戏中最喜欢的事：帮助别人

游戏中最讨厌的事：故意让着我

游戏中最喜欢的职业：骑士

自我介绍：我是一个刚刚步入社会但对社会比较了解和成熟的女孩，开朗，对自己很有自信，非常喜欢艺术行业，充满幻想。



[illegible]





生日：2月18日

身高：1.64m

体重：42kg

爱好：旅游

特长：化妆

性格：开朗

厌恶：磨蹭

缺点：守不住秘密

最喜欢的事：工作

最讨厌的事：被逼做不喜欢的事

游戏中最喜欢的事：花钱

游戏中最讨厌的事：被人缠

游戏中最喜欢的职业：法师

自我介绍：善于交友、热心、工作认真、比较有想法、创意无限、喜欢自由、热爱运动、尤其喜欢摄影、觉得很帅。

牛奶

生日：2月18日

身高：1.65m

体重：42kg

爱好：唱歌、跳舞

特长：跳舞





性格：活泼开朗

厌恶：在家无聊呆着

缺点：认生

最喜欢的事：买东西

最讨厌的事：结账

游戏中最喜欢的事：聊天

游戏中最讨厌的事：PK

游戏中最喜欢的职业：法师、刺客

自我介绍：性格开朗、爱哭爱笑、闲不住、喜欢唱歌跳舞、喜欢吃东西，而且不会长肉！喜欢买漂亮的衣服和Hello Kitty！

鱼儿





生日：3月3日

身高：1.69m

体重：52kg

爱好：游戏、音乐、表演

特长：唱歌

性格：开朗

厌恶：虚伪的人

缺点：情绪化

最喜欢的事：玩游戏、在歌声中陶醉

最讨厌的事：吵架

游戏中最喜欢的事：聊天

游戏中最讨厌的事：被别人打扰

游戏中最喜欢的职业：牧师

自我介绍：我是一个开朗、大方的女孩，无论遇到任何挫折，我都敢于去面对。同时遇到任何机会，我都会敢于去尝试，我喜欢直爽大方有性格的人。

曼琳





生日：6月25日

身高：1.68m

体重：47kg

爱好：看书

特长：唱歌

性格：半内向半外向

厌恶：被人骗

缺点：不太会言语

最喜欢的事：逛街、拍照

最讨厌的事：吵架

游戏中最喜欢的事：和自己喜欢的宠物一起打怪

游戏中最讨厌的事：得不到我想要的宠物

游戏中最喜欢的职业：传教士

自我介绍：我是一个对生活充满信心和希望的女孩，一切顺其自然，但只要自己想做的事情就一定要做到最完美！

网游背后的故事·虚拟富豪

《仙境传说》“道具收集狂”夏轩轩

姓名：夏轩轩　网名：娃娃
年龄：23　籍贯：广东省深圳市
自由职业者。虚拟财富约为400亿RO币，折合人民币2.5～3万元。

■本刊记者 小虾



能“抓”到夏轩轩，也就是娃娃，并不是一件容易的事。和许多时间上自由充裕的玩家一样，她的一天是从中午开始，在深夜结束的。采访开始的时候，刚起床的娃娃似乎有些慵懒，对于一些细节的问题，娃娃会说：“这个……你问一下……让他说……”于是很快她把自己的BF霍洛霍洛也拉了过来，我们的采访也变成对这对情侣的联合访问。

在现实中，娃娃是一名自由职业者，而且在接触到《仙境传说》(以下简称RO）之前也没有怎么接触过游戏。她开始玩RO的理由和其他人也没有什么不同：“那是2002年的时候，有一次在网吧很无聊，看到别人玩RO，里面的人物和怪物都好可爱，然后就喜欢上了。”刚开始玩RO的时候，娃娃也没有什么远大理想，只是由第一印象的喜爱慢慢熟悉游戏，一点点地练起来，不过后来娃娃对装备的喜爱就欲罢不能了。“她最喜欢玩铁匠了，顶在前面砰砰乓乓打，然后就开始收集铁匠的装备。”霍洛霍洛补充说，“刚开始的时候都是现金交易的，因为RO里很多极品都是现金交易。后来就是通过赚钱买。”于是打Boss成了娃娃以及霍洛霍洛的终极目标。“打Boss，在别人手中抢东西蛮好玩的，别人的MVP，但是是你拿到Boss掉的道具。”娃娃愉快地回忆道。“对普通玩家来说，在里面赚钱其实只有打Boss。那些职业玩家也是富豪，但是和我们完全不一样，他们是挂几十个号开练的。我们就一直是打Boss为生，而不是主要靠交易啊什么的。”霍洛霍洛说起来有一点无奈和忿忿不平。

不过说起他们的装备，娃娃和霍洛霍洛又开始兴奋起来。“装备基本上极品装备和极品卡都有了。”娃娃说，“具体的你还是问……”于是记者只有再次向霍洛霍洛请教了。“+10的有一套铁的，+9的有3套铁匠骑士的，+9的牧师的有2套……”霍洛霍洛慢慢盘算起来。“其实有时候你会觉得网络游戏里也挺现实的，讲的是装备，有了好装备才能换来更多的好装备。RO里装备分两种，实用的和奢华的。有时候打到头饰，比如王冠后冠什么的，有重复也会卖掉，换RO币。特别珍罕的当然要自己留下，比如太阳神在服务器里好象同时就出现过3个。呵呵，总之在上海Lidia，我们的装备应该是数一数二的。”娃娃和霍洛霍洛一起愉快地回忆着。


我的道具秀


现在你们看不到我了吧?

当然，也许对他们来说，RO里最珍贵的不是这些装备，而是他们之间的感情。“那次是半夜里，我正要下线休息了，一个小朋友给我发消息，叫我带她，因为那时候她开了个新号没人带，慢慢地就带出来了感情。”霍洛霍洛说起这些有些羞涩。“很偶然的，RO和现实差不多，能遇到也是缘分。”他们这样评价彼此的邂逅。其实娃娃和霍洛霍洛在现实里并不在一个城市，一个在深圳，一个在上海。但看着他们热烈的讨论，谁也看不出他们竟是大多数时候分隔两地的恋人。网络游戏是人与人交流的平台，记者在这个时候真正理解了这句话的涵义。网恋，一个偶尔会散发出贬义的词汇，其实和现实中的恋爱一样，可能是苦涩的，但也有可能是甜蜜的。

网游背后的故事·大收藏家

游戏主题T恤收藏篇

■本刊记者 北四环寻事员 摄影 Jin



姓名：(保密)	网名：飞天霓裳·舞、金缕玉衣
年龄：22	籍贯：北京

IT公司从业者，写字楼中的“白领一族”。从1998年开始接触电脑游戏，2001年开始搜集游戏主题T恤，目前拥有数个国家和地区各种材质的游戏主题T恤213件，收藏投入共计人民币8500元。

和成千上万个生于80年代的女孩一样，陪伴飞天霓裳·舞成长的，不只是巧克力、卡通动漫、流行歌曲和互联网，从小便感动于安徒生童话《卖火柴的小女孩》的飞天霓裳·舞一直有一个梦想——穿着并设计出世界上最美丽的服装。这种属于多数女孩子的共有爱好在潜移默化中影响着她，也成为飞天霓裳·舞上大学后选择从事服装设计专业的原因之一。

从1998年开始接触电脑游戏的飞天霓裳·舞也是被《仙剑奇侠传》凄美结局所感动才改变了以往对游戏“打打杀杀”的不良印象，“一共打穿了12遍，每次都流下感动的泪水，总是希望去改变结局。”飞天霓裳·舞说，“后来，从2000年开始喜欢上了文字MUD和网络游戏，原因只有一个，因为我不太喜欢有结局的游戏，好象每一次结局注定都是伤感的。”



《反恐精英——零点行动》豪华版的情侣T恤中的一件，另一件收藏在哪里？

2001年，学习服装设计专业的飞天霓裳·舞在北京地区的网络游戏聚会中，看到一位玩家穿着一件印有《万王之王》网络游戏主题图案的T恤很有个性，给她留下了深刻的印象。她认为这也正是自己所追求的时尚与标榜自我的方式，结合自己对服装的爱好，于是从《万王之王》开始，飞天霓裳·舞开始了对游戏主题T恤的搜集工作。



《万王之王》是在中国大陆地区成功运营的第一款图形化网络游戏，4年前收集的这件T恤有特殊的意义

目前飞天霓裳·舞已经收集了包括6个国家和地区在内的各种游戏主题T恤213件，带到《大众软件》编辑部中进行展示和拍摄的，只占到了收藏中的十分之一左右。她在介绍自己的藏品时，还对每一件T恤的来历、图案设计、材质进行了详细的讲解。随着她娓娓道来，记者仿佛也跟随着这些T恤又一次经历和见证了游戏产业从发展到壮大的过程。



《流星蝴蝶剑·net》是当年单机游戏制作全面转向网络游戏制作时期的一款作品，这件限量发售的T恤也不多见

飞天霓裳·舞介绍说自己的这些T恤的来源主要有两个，一类是自己亲



原暴雪副总裁、知名游戏制作人Bill Roper在国内限量版的《暗黑破坏神Ⅱ》T恤上亲笔签名，Bill Roper已于2003年离开暴雪，此时看来，这件T恤已经成为绝版



正版游戏的外衣——北美地区的《绿巨人》游戏居然使用了这么奢侈的包装



作为一个专业的T恤收藏者，《大众软件》的签名T恤当然也要囊括其中，请注意，这件T恤的签名者包括了《大众软件》杂志社6个部门的众多神秘人物





橘红色的马甲——九城与英特尔结成战略合作伙伴时推出，许多国内知名电子竞技选手也在电子竞技集训营活动时穿过

自玩过并且喜欢的游戏，在游戏中她通常选择的职业都是裁缝，并在游戏中结识了众多的朋友，有一些玩家得知她有搜集T恤的爱好时，通过虚拟装备的交换或虚拟币支付后邮寄获得；另一类是自己上网去游戏的官方网站了解的周边信息，通过汇款或店面购买得到的。

工作之后，经济条件有了明显的改善，飞天霓裳·舞通过购买、转让、交换等方式，使自己的收藏质量有了较大的提高，获得了几件较具收藏价值的T恤，包括从北美带回的《魔兽世界》首发签名T恤、日本东京电玩展小岛秀夫签名的《潜龙谍影3》T恤、广井王子签名的《樱花大战》主题服饰等，国内知名制作人姚壮宪先生签名的"仙剑"限量T恤、著名漫画家郑问先生签名的游戏人物T恤，都是不多见的藏品。更有玩家希望以人民币2500元的价格收藏她拥有的孙燕姿签名的RO主题T恤、1500元的价格收藏她拥有的周星驰签名的"大话西游 II"T恤等。伴随着自己藏品的增加，她也希望有更多的机会和有共同爱好的玩家之间进行交换。



周星驰代言网络游戏《大话西游》，T恤上的亲笔签名就是最好的证明



《希望 Online》是2004年末推出的一款网络游戏，这件主题T恤也是收藏中最新收入的一件

历时4年时间的收藏，对飞天霓裳·舞来说也是一笔不小的精神财富，穿着这种个性化的T恤走在北京的街上或是一个人静静地呆在家中欣赏时，每件T恤也都凝聚着自己在一款网络游戏中的经历以及在现实中搜集这些T恤背后的故事。飞天霓裳·舞介绍这4年来，有许多收藏背后的故事让她感动不已，一位湖北荆门的网络游戏玩家为了将自己收藏多年的一件游戏主题签名T恤转让给飞天霓裳·舞，专程坐火车来到北京，这些细节都让一个喜爱游戏T恤的女孩子感动不已。学习服装设计专业的飞天霓裳·舞在评价目前国内许多游戏公司制作的T恤时，认为很多服装的材质选择差异比较大，在设计上也不十分考究，广告宣传的色彩考虑得太多，美观性和穿着的舒适度并不理想。她也幻想着有一天能够设计自己喜爱的网络游戏T恤。



唯晶科技是一家网络游戏的研发公司，这件印有公司标志的T恤也是公司员工在夏天时的穿着，深入企业内部搜集，专业收藏者的视野无处不在



这件T恤是从维望迪娱乐亚太总部带回国内的，虽然以一款单机游戏作品作为主题，但国内并没有类似主题T恤发售

"你是我温暖的手套，冰冷的啤酒，带着阳光味道的衬衫，日复一日的梦想"。这是孟京辉话剧《恋爱的犀牛》中的一句台词。在现实中，生于80年代，标榜自我个性，喜欢花儿乐队，开着红色奇瑞QQ的飞天霓裳·舞说自己特别喜欢这句台词。有的时候，收藏这些游戏主题T恤，就像爱情一样，也有一种温暖的感觉。



网络游戏《倚天 I》的主题服装，外衣可避风雨，成本自然比较高

2005年1月15日，虽然冬日的冷风袭过会有冷彻入骨的感觉，但是天边日渐明媚的阳光却悄悄地告诉我们：寒冬将要过去，暖春即将来到。

路在脚下 CEG2004回顾

■SOZ电子竞技俱乐部



CEG闭幕庆典暨中国电子竞技运动发展中心揭牌仪式

在北京石景山区的山姆影院，由中华全国体育总会主办、全国电子竞技运动会组委会和石景山区人民政府承办的“‘石景山之约’AOpen 2004CEG闭幕庆典暨中国电子竞技运动发展中心揭牌仪式”胜利闭幕。这次庆典不仅宣告了2004CEG的圆满结束，也激发了所有中国电子竞技从业人员胸中的热情，坚定了他们迈向中国电子竞技美好明天的不懈步伐。接下来让我们慢慢走进2004年的CEG，回顾这一年中那些值得我们回忆的点滴。

CEG2004之路

全国电子竞技运动会（China Esport Games 简称CEG）是由中国国家体育总局领导，中华全国体育总会主办的最具权威性的国家级体育电子竞技联赛。其宗旨是规范和普及体育电子竞技运动，提高中国体育电子竞技运动水平，并向国际市场推广中国的体育电子竞技运动。CEG提出了“办最有价值的电子竞技联赛，中国人也可以！”的口号，它无疑是2004年中国电子竞技的最精彩赛事之一，也是这一年里中国电子竞技领域非常重要的大事。

2003年11月18日，国家体委宣布电子竞技正式成为第99个体育项目，并同时宣布了举办全国电子竞技运动会（CEG）的消息。这一举动受到无数中国电竞选手和群众的关注，在2004年2月到4月进行的CEG资格赛中，有多达3654名选手报名参赛。同年4月中旬CEG确定了比赛的八大赛区，分别为北京、上海、广东、辽宁、陕西、四川、湖南、湖北，由8支赛区代表队参加即将开始的比赛。6月13日历史性的时刻定格在辽宁沈阳进行的中国电子竞技国家代表队的选拔赛赛场上，在这里CEG举办了第一届国家队选拔赛。经过层层选拔和对抗之后，决出了18名精英选手，由他们组成了第一支中国电子竞技国家队。随后在6月19日，CEG2004比赛正式打响，在经过长达5个多月的14轮激烈联赛争夺之后，陕西代表队依靠全体队员的共同努力和出色发挥，以26分超过排名第二的北京队7分的绝对优势将CEG2004团体总冠军头衔和金色奖杯收揽怀中，而北京代表队和湖北代表队则屈居二三位。其后在9月进行了超过40万人报名、参加人数多达14万人的CEG休闲类比赛。2005年1月15日，北京“石景山之约”CEG2004闭幕庆典上，在CEG组委



CEG全体工作人员



北京CS战队wNv

会执行主任何慧娴及其他几位领导官员的闭幕致辞和各大奖项颁布之后，经过1年紧张有序进行的CEG2004也圆满闭幕。


现场观众

CEG2004利弊得失

纵观整个CEG2004，它的成功之处在于完成了对国内电子竞技运动的全面普及，建立了许多基层的竞赛组织，不仅选拔组建了电子竞技运动国家队，还通过联赛培养出一批电子竞技的相关人才，联赛的存在的确为电竞选手和相关人才的成长创造了良好的竞技环境和诸多的发展机会。比如CEG一共设置了八大赛区，各大赛区又各自建立了本地区的代表队，这些代表队将国内高达70%的优秀选手签约为职业运动员，这样就吸收了一大半的国内电竞精英，对于吸引更多优秀竞技选手的加入，CEG起到了极其重要的作用。就目前看来，在赛事组织、规则、裁判队伍和选手表现等各方面，CEG都俨然成为国内电子竞技运动最权威的赛事之一，而与韩国WEG成功联合举办的WEG2004中韩对抗赛、同EA合作举办的世界FIFA电子足球联赛、同Intel合作举办的FIFA2005全明星赛等国际性的赛事更加深了CEG的国际影响力，让中国电子竞技与起步较早的国外电子竞技有更多的机会进行沟通与合作。


北京WAR3选手mayi

但是同样，CEG也有不足之处。由于中国整个电子竞技运动起步较晚，在国内电子竞技运动氛围不浓、底蕴较浅的大环境下，造成了CEG的传播发展有一定的难度。比如相对其他竞技比赛存在电视观众较少、现场观众的上座率偏低、相关技术支持不够、管理和从业人员储备欠缺的种种问题，而宣传经费不足和宣传渠道有限则是造成这种情况的主要原因。要让电子竞技运动真正普及并走入社会，CEG组委会还需要与电子竞技领域的所有相关从业人员共同进行不懈的努力。

CEG2004重点战役

京都卫队绝地大反击

CEG第14轮京都卫队北京队对阵东北军团沈阳队，本轮比赛是CEG联赛的最后一轮比赛，也是事关北京队是否能够赶超暂时排名第二的湖北队夺取亚军的重头比赛。在上一轮比赛结束后，湖北队以2分的优势暂时领先北京队，他们本轮的对手是已经确保获得冠军的强敌陕西队，而本轮北京队的对手是排名垫底的沈阳队。虽然湖北队只需要拿到1分就可以确保拿到联赛亚军，但是在强大的陕西队面前每拿1分都殊为不易，而北京队等的就是陕西队大胜湖北队的消息，不过前提是北京队自己也要争气，必须从弱旅沈阳队身上全取3分。由于是最后一轮比赛，所有赛区要求在同一时间进行，北京与湖北的榜眼之争一炮打响，谁将笑到最后？

首先开始的CS是北京队最为放心的项目，拥有数次全国冠军头衔和参加多次国际大赛经验的王者军团wNv战队在本次CEG保持全胜战绩，他们依靠全队默契的配合和发挥以压倒性的优势从沈阳CS队伍身上先得1分。随后出战的北京“魔兽”项目人族选手mayi对阵沈阳队兽族选手LN_haha，双方的战斗场地发生在Lost Temple这片号称“人族主场”的古老神殿上。拥有地理优势和地图优势的mayi毫不犹豫地选择了速矿经济流人族打法，而LN_haha在早期迅速MF之后发动了对mayi分矿的一次次小规模冲击，并且依靠出色的操作杀死mayi不少步兵和农民，不仅赚得便宜并且自己损失极小。而mayi这边不仅损失惨重，还造成科技升级极为缓慢。但是LN_haha在早期获得优势之后一个错误的战术决定将本场很可能获胜的结果拱手让人，LN_haha的双兽栏飞龙战术在mayi的优秀操作和火枪手无情的子弹之下被击得粉碎，最终无奈输掉了这场不该输掉的比赛，北京队再取1分；紧接着进行的“星际”项目比赛是在北京队的BB和沈阳队的DPR这2位Zerg族选手之间的同族大战，本场比赛抽取的地图是Gorky Park，由于双方都是Zerg User，这张地图是最公平的。双方如出一辙地选择速出飞龙的战术，但是BB的占矿意识更加强烈一些，对于BB气矿处的几次进攻与防守战也是本场比赛最激烈和最重要的战役，最终经验老到的BB依靠出色的防守耗费了DPR大量的部队后还偷偷积攒了一队多1攻1防的飞龙，正是这些飞龙让DPR损失了所有的部队，在DPR打出GG之后北京队也拿到了最为关键的1分；虽然已经3比0领先，但是北京队还不能依靠这个比分超越湖北队摘取亚军，于是最后1场FIFA的比赛就成了关键。北京队的FIFA选手LX俨然已经成为北


FIFA冠军颁奖


陕西FIFA选手skyline



冠军陕西队

京队的最后武器，LX面对的是号称东北第一FIFA的祝京楠选手，2人共同选择了世界冠军法国队作为自己的比赛队伍，但是北京队的LX似乎更加明白和了解怎样控制实力强大的法国队，而沈阳队的祝京楠也一直不能扭转对自己的不利局势，在最终比分定格到6：2的时候，北京队沸腾了——对沈阳总比分4：0！同时结束的湖北和陕西之间1：3的比分让北京队一举超越湖北队获得CEG亚军的好成绩。此外四川队和湖南队比赛结果为3：1，四川队落后湖北队1分屈居第四，这样湖北队最终取得了第三的成绩，北京队绝地大反击完美成功。

CEG2004四大名将

CS：王者之师wNv

wNv在中国CS圈可谓叱咤风云，这支队伍不仅在国内屡获大赛的冠军，并且多次参加国际性赛事均有出色表现。在入选中国电子竞技CS国家队之后，wNv在CEG2004整个赛季依靠队员出色的发挥和默契十足的配合以10战全胜的战绩获得CEG2004 CS项目的冠军，并且将北京队带到联赛亚军的位置。毫无疑问，wNv在本次CEG2004全赛季的比赛中可以用“完美”二字来形容，这支代表目前中国CS最高水平的队伍还将在今后的一段时间引领中国CS军团的前进步伐。


陕西队SC选手W_Y_W


陕西队WAR3选手SUHO

《魔兽争霸III——冰封王座》：精灵之王Suho

Suho因左手对键盘精确快速的控制技巧，被电子竞技爱好者们称为“左手会跳舞的男人”。这个ID自从2003年WCG中国区总决赛结束后便开始响彻在中国大地。虽然经历了2003韩国WCG总决赛的失意，但是2004年更多人认识了这个ID的主人——腼腆的精灵王子苏昊，两届WCG中国区总冠军，CEG魔兽冠军和无数国内其他比赛的冠军头衔与光环——加在他的身上，这位更像是邻家大男孩的腼腆选手在CEG2004年整个赛季都带给人惊喜和震撼。在CEG2004长达5个月的漫长赛季中，苏昊以稳定的发挥创造了13战12胜1负的惊人战绩，并且帮助陕西队获得了CEG年度最终总冠军。日渐成熟的苏昊在经历了2004年的辉煌之后也迎来他在2005年的第一个最重要的比赛——1月31日，韩国，WEG2005，让我们共同期待苏昊的再次辉煌。



李君-王恩平-苏昊

《星际争霸》：Zerg风暴w_y_w

王恩平，绰号“兔子”。出生于安徽的他是一个成名比较晚的星际高手，然而也是进步最快的选手之一，并且他的虫族在很长一段时间里雄居中国首位。这位拥有可爱绰号的虫族选手在打起比赛时可从来没有让对手感到可爱过，正是他的凶狠打法让他获得了大大小小的一堆荣誉，让“兔子”在国内SC届的名气异常响亮。号称“虫族内战无敌”的王恩平在刚刚结束的CEG2004联赛上依靠出色的发挥取得了14战10胜4负的好成绩，并且获得了CEG2004 SC项目亚军，而且协助陕西队夺得CEG年度总冠军，相信w_y_w的ID也会因为他为中国SC作出的贡献而永远铭记在每一个SC玩家心中。

FIFA：电子射手Skyline

Skyline——李君，相对于大部分的中国职业玩家而言，李君拥有较高的学历。在许多人的印象中，很难把这样一个腼腆、身材略微发胖的大男孩和那个叱咤虚拟绿茵场的高手Skyline联系起来。李君作为2003年WCG的冠军，在2004年前半年的比赛成绩似乎并不是十分理想，国选赛惜败给张卫伟，2004的WCG也仅仅取得了第三名的成绩。但他在高手云集的CEG2004联赛上却表现非常出色，14战10胜4负的战绩也让他获得了CEG的FIFA冠军。

一年之计在于春，冬天即将远去，春天也将要来到我们身边。春天是希望的季节，让我们共同期盼2005年中国电子竞技的美好未来，路就在脚下，让我们携手前行！

代表队总积分

排名	代表队	场次	4 0	3 1	平	负	净	积分
1	陕西	14	2	8	4	0	24	26
2	北京	14	1	5	6	2	10	19
3	湖北	14	1	5	5	3	6	18
4	四川	14	2	4	3	5	4	17
5	湖南	14	1	1	6	6	-4	12
6	上海	14	0	3	5	6	-6	11
7	广东	14	0	2	4	8	-14	8
8	辽宁	14	0	2	4	8	-20	8

最终排名

今天给大家带来的这场战报是WC3M大师赛第21轮决赛的第三场比赛，对阵的双方是著名的人族领军人物SK.Insomnia和最近表现抢眼的不死新秀64AMD.WinneR。前2场双方各下一城，第三场非常关键，比赛地图是由第二场比赛落败的SK.Insomnia指定的Lost Temple。


图1 WinneR的死亡骑士骚扰建设中的人类分基地

Insomnia率领人族大军出生在6点位置，而WinneR的不死军团则正好出现在对角位置的12点方向。这个开局的位置对于Insomnia采用速矿来说非常有利。两个人都是正常的祭坛、兵营、房子开局，Insomnia的大法师一出祭坛二话不说带领农民直奔分基开矿而去，看来Insomnia是要利用人类在Lost Temple上的优势打一场资源争霸。WinneR显然不会让对手这么轻松地开矿，刚出祭坛的死亡骑士买了一根骷髅杖后也火速赶往人类分矿，配合探路的食尸鬼和精准的死亡缠绕轻松消灭了3个辛勤劳作的农民。不过由于是顶风作案，贫血的死骑一不小心被大法师协同步兵当场击毙，乖乖地回祭坛喝茶去了（**图1**）。

完美人族的经典之战

■上海 Blood_sun

Insomnia击杀死亡骑士后显得特别轻松，顺道把9点位置的副矿MF了之后，带着刚刚捡到的闪电杖直奔不死老家屠农牵制不死的发展。另一边的WinneR显然对自己第一次的骚扰行动不是很满意，于是在死亡骑士复活之后马上展开对人类副矿的第二轮骚扰，一队食尸鬼则去MF自己的分矿。但两边的英雄互相错过了，先看不死基地这边，Insomnia的大法师利用MF得来的电盾配合步兵与水元素想要好好打击一下不死的经济，不过WinneR利用蜘蛛塔的减速效果加上食尸鬼漂亮的走位让Insomnia很难占到什么便宜，反而大法师被食尸鬼给围杀，只好选择回城，WinneR仅仅损失了2个侍僧和1个食尸鬼。与此同时，人类分基地这边的死骑也同样没有占到什么大便宜，死亡骑士顶着2个人类步兵的砍杀勉强杀掉了2个农民之后也匆忙撤退。这次的交锋平分秋色（**图2**）。


图2 SK.Insomnia被围的大法师只好乖乖地选择回城

WinneR不能轻易让对手占据资源优势，自己也开始了分基地的建设。为了防止Insomnia再次进行扩张，向3点的副矿位置派出了一个食尸鬼进行侦察。这个食尸鬼很顺利地发现了在此MF的大法师和若干步兵，由于Insomnia的大法师在刚才的骚扰过程中损失了大半的生命值，因此一看到WinneR侦察的食尸鬼就果断地决定开溜，不过还是被迅速赶到的巫妖两个霜之新星给送回了祭坛。WinneR的死亡骑士和巫妖一路追杀着失去大法师带领的人类步兵直到Insomnia的基地，在顶着两个箭塔的攒射下撂倒了数个步兵和农民之后才选择了回城。另一边老到的Insomnia则趁着不死双英雄在自己基地肆虐的时间，在9点的副矿位置放下了自己的第二个分基地（**图3**）。

Insomnia的2级基地完成了之后，他并没有采用常规的火枪手加男女巫的万金油打法去建造法师塔生产男女巫，而是选择了3级基地的升级并且同时放下了车间和狮鹫笼，看来是打算利用直升机搭配狮鹫的暴力战术了。由于快速升级和过度扩张，Insomnia明显感觉到木材缺乏，于是派出了刚刚复活的大法师去地精实验室购买伐木机器人，顶住攻击强行雇佣了伐木机器人之后，Insomnia接到了自己9点副矿位置分基地被一群食尸鬼攻击的消息，于是大法师马上使用回城卷轴赶去救援，WinneR的食尸鬼看到前来救援的大法师后明智退回，等待死亡骑士和巫妖的支援。在会合了死亡骑士和巫妖之后，WinneR选择了对Insomnia分基地的进攻，而这时Insomnia的大法师也等到了山丘之王的支援。WinneR操作果然出色，仅以2个食尸鬼阵亡的代价就围杀了刚刚上阵的山丘之王，不过WinneR这边的部队也各有损伤，看着人类分基地的箭塔即将完工，WinneR只好选择撤退（**图4**）。


图3 SK.Insomnia建造中的第二个分基地


图4 WinneR漂亮地围杀对手的山丘之王

WinneR的两个英雄在地图中间的生命之泉恢复了一下生命之后，再次杀向了Insomnia9点副矿位置的分基地，双英雄配合2个刚刚完成的破坏者差一点再次击毙Insomnia的大法师，还好Insomnia的圣骑士及时赶到给大法师来了一下圣光。虽然人类这边也加入了狮鹫骑士助阵，不过由于狮鹫无法攻击魔法免疫的破坏者，Insomnia的部队还是被2个破坏者给赶回了老家。WinneR的2个破坏者追杀狮鹫追得正起劲，不料对方囤积在基地的直升机一拥而出，瞬间就消灭了一个破坏者，WinneR赶紧命令剩下的那个破坏者撤退（图5）。在自己9点分基地与WinneR缠斗的同时，Insomnia使用少量的骑士加狮鹫成功地在3点副矿的位置开拓了自己的第三块殖民地，再次扩大了经济优势，现在SK.Insomnia拥有了几乎2倍于对手的资源优势了。不过不知道他能不能坚持得到这些优势体现出来，因为不停的扩张让Insomnia的兵力还略处下风（图6）。

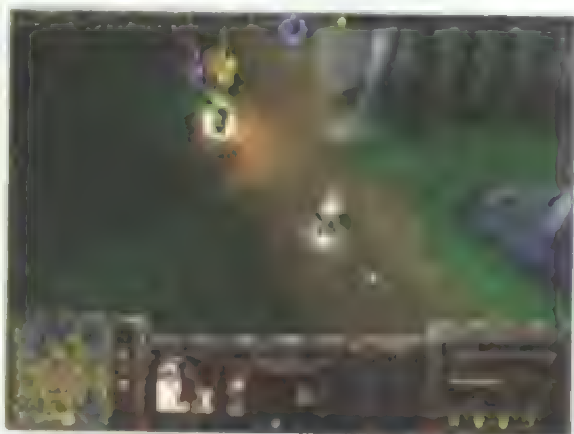
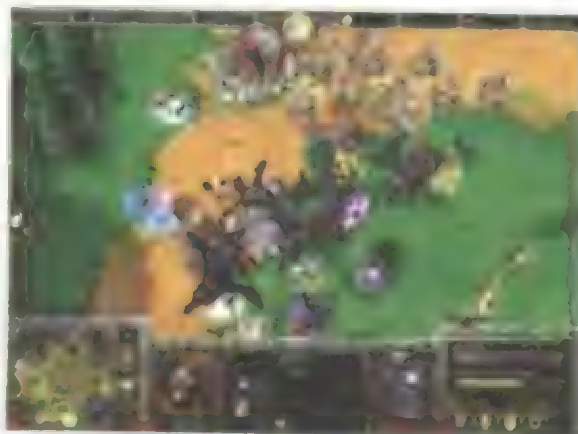

图5 及时赶到的圣骑士


图6 SK.Insomnia放下了自己的第三个分基地

面对人类的空中部队，WinneR采用破坏者加蜘蛛的部队来与之对抗，随着恐惧魔王走出祭坛，WinneR的部队也已基本成型，6个左右的十胜石雕像和5只蜘蛛在不死强悍的三英雄带领下浩浩荡荡再次杀向了Insomnia3点位置的分基地。由于分基地门口房子的及时预警，在地精实验室门口MF的SK.Insomnia得以及时地回城救援，不过反成了羊入虎口，因为他面对的是6个刚刚完成满魔法值的破坏者，有了魔法值的破坏者的溅射伤害真是可怕，重甲的直升机群在破坏者面前杀伤的魔法攻击面前被迅速击溃，在接下来的追杀里WinneR又成功击毙了大法师和圣骑士。这场战斗可以说WinneR完胜对手，仅以4只蜘蛛的代价就几乎全歼了Insomnia的部队。说实话看到这里，笔者以为WinneR已经获得了这场比赛的胜利，不过录像的进度条却只是刚走了一半而已……（图7）


图7 双方第一次大规模的交战

在成功地击溃了Insomnia赶来救援的部队之后，WinneR兵分两路，恐惧魔王和破坏者负责摧毁Insomnia9点位置的分基地，死亡骑士和巫妖则带领着仅存的1只蜘蛛杀向了Insomnia3点的另一处分基地，想要在Insomnia的大法师和圣骑士复活之前进行更大的破坏。凭借3个金矿全力运转，SK.Insomnia轻松地再次生产了大量由骑士、狮鹫和直升机构成的部队，在山丘之王的带领下赶跑了孤军前来的死亡骑士与巫妖。但另一边恐惧魔王不仅成功摧毁了SK.Insomnia9点的分基地，还顺势把中央生命之泉给MF了下来。稍作整顿，会合了后续部队后，WinneR再次挥军杀向Insomnia3点副矿位置的分基地。上一场战斗的胜利显然让WinneR有点飘飘然了，他没有利用破坏者的吸魔技能补充破坏者的魔法值，也没有生产更多的十胜石雕像，他自以为已经胜券在握了——不过出乎意料的状况发生了，Insomnia拥有比上一场战斗还要多的单位，而WinneR这边兵力却没长进，甚至破坏者的魔法值都是空的。没有了破坏者的溅射伤害，直升机成了空中的主宰，战斗的结果是显而易见的，就像是上一场战斗的翻版，不同的是双方位置互相对调了一下。直升机疯狂清扫着空中的破坏者，狮鹫和骑士则轻松扫荡地面上的蜘蛛，不到1分钟WinneR的部队就开始溃逃了，还损失了巫妖（图8）。


图8 双方的第二场对决

Insomnia并没有乘胜追击，却就近打下了9点位置的主矿，再次加大经济优势。WinneR在9点副矿位置扩张的意图也被侦察的狮鹫给发现，在利用狮鹫赶跑了前来建造闹鬼金矿的侍僧后，Insomnia重建了这里前不久被摧毁的分基地，现在双方的资源差距被进一步拉大。

在完全确立经济优势之后，拥有着95人口的Insomnia部队杀向了WinneR唯一一处分基地。尽管WinneR利用果断出击产生的阵型优势和出色的操作成功消灭了Insomnia数目庞大的部队，但遗憾的是高等级的山丘之王和圣骑士对不死族英雄的威胁实在是太大了，在暴风之锤和圣光弹的连击下死亡骑士无奈地倒下，失去了所有部队的Insomnia只好选择了回城（图9）。


图9 SK.Insomnia混乱的阵型

接下来似乎就没有什么悬念了，拥有4个分基地的Insomnia迅速补充兵力，山丘之王也达到了恐怖的5级，最终挥师北上。决战中WinneR仍然顽强抵抗并成功杀死了Insomnia的圣骑士，但双方实力差距实在太大，WinneR无奈地打出了GG，退出了游戏。本场比赛的获胜者是人族之王SK.Insomnia，巧妙的兵种搭配加上无畏的扩张精神最终引导他走向了胜利。

这场比赛双方的发挥和战术都可圈可点，WinneR面对人类早期成功速矿仍然不急不躁，利用双英雄成功牵制对手，自己则成功扩张，后来破坏者的运用也不错，可惜面对Insomnia的全新打法，WinneR终究逊色一筹。Insomnia这场比赛使用了人类对抗不死的全新打法，放弃了法师和火枪手，而是采用直升机、狮鹫、骑士的组合，以空军为主的部队极大牵制了不死的兵力组合。本场比赛Insomnia优秀的扩张意识也是很值得学习的，最后可以说硬是用资源的优势把WinneR给活活耗死，不愧是真正的人族王者！P

中国电子竞技先锋20人（十九）

Zerg风暴 王恩平

姓名 王恩平
ID YolinY.W_Y_W
项目 StarCraft
年龄 23
爱好 旅游
籍贯 安徽合肥

所获荣誉（星际争霸项目）：
2002年 CIG 安徽赛区冠军
2003年 GOC 全国亚军
2003年 WCG 世界八强
2004年 CEG 全国亚军
2002年 WCG 青岛赛区冠军
2003年 WCG 全国季军
2004年 WCG 全国季军

■本刊记者
北四环搗茶员

与马天元、沙俊春等“星际”名将相比，绰号“兔子”的王恩平出道时间并不算长，但是谁也无法否认他在《星际争霸》这个游戏上的过人天赋。王恩平是近年来进步最快的“星际”选手之一，在Lost Temple这张著名地图上，国内“星际”选手中几乎没有人比他胜率更高，他以连续几年在WCG上的出色战绩入选了第一届中国电子竞技名人堂。当你看到这个面容清秀的小伙子时，恐怕很难想象得到他最擅长使用的居然是“丑陋”的虫族，并且以凶狠的打法被众多“星际”玩家称作是“中国第一虫族”。对于这一点，王恩平有自己的一番解释：“虫族是一个既强大又脆弱的种族，虫族选手不能和人族或者神族选手一样采用保守的打法，从稳妥的防守中来谋求万全不败的结果。一个使用虫族的选手，在面对强大的对手时要有放手一搏的勇气，因此虫族也比其他族更容易创造奇迹。”

虫族是一个需要不断前进和突破的种族，它需要选手摒除安居一隅的想法，也许从这一点可以看出王恩平性格中的某些东西。谈起自己职业选手生涯的无数场大小比赛，王恩平表示，只有第一场比赛才给自己留下了最清晰的印象，他并没有指明是哪一场比赛，只是笑着说：“那时我一直都认为自己是个高手，但是没想到第一轮就惨遭淘汰，那一次的刺激使我坚定地走上了职业选手这条路。”虽然不知道那次比赛他的对手是谁，但是现在看来，王恩平应该感谢这位刺激自己进步的对手吧！纵观王恩平在各届大赛中的战绩，总是以亚军、季军居多，在刚刚结束的2004 CEG个人联赛上，他又输给了名将沙俊春，屈居亚军。谈到这一点时，王恩平说“我当然输得不甘心，但是从比赛的过程来看也没有太多值得遗憾的地方，最主要的还是要在今后继续提高自己的水平”。王恩平在走上职业选手的道路上并没有遇到太多阻力，他有理解自己的家人和朋友，“我遇到的最大困难就是来自于职业水平本身，在‘星际’这个项目上，我们面对韩国人不得不承认他们的强大，但是我们也在努力缩小这个差距”，也许这种态度会帮助他在今后的比赛中走得更远。



王恩平一直很珍惜在比赛中建立的友情，也许高手之间都是惺惺相惜的吧。在2004年的CEG联赛中，王恩平在第六轮输给了同样使用虫族的辽宁选手王若度，但是在第13轮他复仇成功。谈及与王若度的比赛，王恩平笑道：“能战胜他我感到非常高兴，他也应该为我的胜利感到高兴吧，他是我的师傅啊！”尽管已经成为职业选手，比赛胜负和自己的选手生涯息息相关，但是王恩平没有丢掉一个玩家对游戏的那种态度，《星际争霸》在他看来仍然是一个真正值得热爱的游戏，在比赛和交流中认识更多的朋友，这也许是更加宝贵的吧！



王恩平在CEG2004赛后的合影（图右一）

目前的王恩平还在“星际”之路上前进着，作为一个在RTS游戏上有天赋的玩家，他在BN上的“魔兽”排名也不低，不过王恩平明白“贪多嚼不烂”的道理，他表示如果自己的“星际”职业生涯结束了，那么也就是自己作为电竞选手生涯结束的一天，在那之后，他还有很多事情想做，比如爱好旅游的他想走遍名山大川，而不仅仅是到各个城市去打比赛。对于那些也梦想成为电子竞技职业选手的年轻人，王恩平说：“如果你只是热爱游戏，请保持平和的心态享受游戏的乐趣。如果你决心要在竞技中不断超越别人最后登顶，那么就放手去做想做的事吧！年轻就是资本！”

游戏剧场2004年自由谈

林晓： 如果用5颗星表示最好，亲爱的读者你会给2004年“游戏剧场”登载的小说几颗星？

网友翩然一剑

我投《月河之波》一票，它可算4星半。与其它作品相比，它更加独特，能够打动人心。我一直认为游戏文学也是文学，它可以有更多的读者，让更多的人来感受它无穷的魅力。如果因为不了解游戏背景就体会不到文章的精髓，这样太可惜了。我认为文章的文字是否精美华丽、结构是否奇巧，已经不再是评判游戏小说好坏的标准。如何准确地传达思想，让读者经历一次心灵旅程，是作者应当费心考虑的。其它文章的游戏背景我大都比较了解，对我来说其实带入感更强，可是我总感觉没有玩过这些游戏、对它们不热爱的人，容易读来不知所云，然后厌倦。

网友akin_2

战衣无缘：★★★★。华丽的文笔，凄美的爱情，几近于完美。唯一美中不足的就是作者太关注于女主角本身，对男主角着墨太少，以至于凄凉的爱情结局让人感觉不到凄凉。

铜像的传说：★。原本可以是一个感人的、关于友情背叛的故事，只因作者用了不合时宜的诙谐文笔。

幸存者：★★★。精悍而不失精采；只是情节太少了，如果对那位星际老兵再多描写一些可能会更好。

网友nic_cxq

我认为2004大软的游戏剧场整体水平略有下滑，真正的精品不多。最好的要数《战衣无缘》了，用女性独特的视角将一个关于传奇的伤感故事，娓娓道来。情节舒缓，结局出人意料的震惊，作者对人物心理的精确揣摩是这篇文章最出彩的地方。看过之后至今历历在目，我想好的文章就是能给人留下深刻印象的文章吧。我一直想问这故事是不是真的，要是真的话那也太惨了点，请替我转达我的祝福。文章评分5颗星！

至于其它的就一般了些，给3颗星吧。《白桦林》可以给4颗星，不是因为别的，就是因为它的结局。

网友路燕

我给《追逐黎明》4颗★吧。喜欢它没理由，我支持那样一群人，一群灰色玩家。喜欢《烟花》有小资风格的文章，那就4颗★。《父亲》3颗★，虽然看到一半就能知道结局了，但还是喜欢。其它的文章也是不错的，不过这3篇是偶最喜欢的。支持改版后的游戏剧场，希望不会令我失望。

林晓： 2005年的“游戏剧场”仍旧以登载游戏小说为主，尤其欢迎情节曲折生动、人物性格鲜明、语言诙谐、游戏背景清晰的小说！

穷人的游戏世界

■贵州　灵制

我的脸又一阵抽搐，表情无比愤怒，这不知是第几次我面对着荧光屏火冒三丈了。在我情绪高涨的一瞬间，机器总会适时罢工。我几乎有了和这台破机器拼个鱼死网破的想法，可手刚抬起来，却又下不了手……这台我又爱又恨的电脑，虽然旧得不能再旧了，可也是钱啊！所以我只能又一次呆坐在电脑前，幻想我驰骋在DOOM3的华丽世界里，操纵武器去消灭那些足以乱真的怪物，痛快淋漓。

游戏早就迈入DirectX 9.0时代，那绚丽的特效让人眼花缭乱。但我仍苦守着一块GeForce4MX440苦涩地“享受”着从前的精彩。《太阁立志传》系列不知翻来覆去玩穿了多少遍；《暗黑破坏神》从铁杆玩家玩到用修改器改装备，数来数去也玩穿了十来遍。剩下CS，朋友间牛皮吹得天花乱坠，但水平是大不如前了，只因为我老旧的显卡对频繁的版本更新已有些应接不暇。最后只剩下《星际争霸》百玩不厌，虽然也是“最新版（1.11版）”，但我的显卡还是当年的那块。说来讽刺，这可能是显卡老兄为我带来的“最新版”中最流畅的了，所以依然老当益壮，还能到战网上厮杀几回合，状态也依然神勇，实在庆幸。

杜甫诗云：“安得广厦千万间，大庇天下寒士俱欢颜。”我今日也要发出“安得显卡千万片，大庇天下玩家俱欢颜”的感叹。昔日杜老夫子是屋漏偏逢连夜雨，今朝是有心升级钱不够啊！看着年年大作如洪流般袭来，我的游戏呀，我拿什么献给你。你让我应接不暇，你让我省吃俭用，但你却永远跑在时代前面，却叫我等如何与时间赛跑？因为错过了太多大作，如今自称为铁杆玩家，我等皆惭愧也！倘若杜夫子他生在此时，也定会感叹时运不济，生不逢时。想万千志向远大的游戏青年，却被万恶的金钱拦住了光辉的前程，好一番悲惨的景象！

叫我如何不想你，我难以割舍的游戏。我拖着一副穷酸知识分子的瘦弱身躯与你3D渲染的唯美躯体搏斗，你只要微微一笑便可将我打倒。于是我难受，我郁闷，我甚至产生了“来一场金融危机让游戏产业倒退十年”的变态想法，在那时我等穷人便可尽情享受游戏的刺激与美妙，那时的游戏世界才真正有我等穷人的存在，何其壮哉，美哉！

而此时的我，惟有苦笑，不得不又回到现实中，去面对那台破败的旧电脑，去忍受人们冷漠的脸。在现实的残酷和游戏的美妙中，我们挣扎，抗争，努力去追求那一份平衡……

作者自叙： 我一直认为游戏中包含着普遍意义上的生活观和价值观。西方游戏讲究团队合作，东方游戏则多是个人英雄。比方说在中国，一个人背着旅行包在黄昏时分闯进酒馆说："有谁愿意和我一起去XX山？今晚在山上露宿。"别人很可能会将他当成一个疯子。而在加拿大或北欧的某个地方，他或许就会招到一些旅伴。游戏涉及到的生活观和价值观的差异，也折射出人与人之间的某种关系。我相信在游戏世界里，众多未知的神秘力量使人们容易互相团结信任，并信仰荣誉和崇拜英雄。这便是我写《洛玛旅馆》的主要意图……想写人在那种世界里对待生活的某种态度。故事看起来简单，但它似乎又能体现出游戏的奇幻世界中人物身上最本质的一些东西。小说内容就是几个素不相识的人因为一些对话而结伴出发去一个无人所知的地方。甚至可以说，因为那块大陆能提供这种可能性，奇幻才能成为奇幻。

洛玛旅馆（下）

■北京 会跑的土豆

对牧师共行的要求，法师最初的反应是不予理会，只顾着喝他面前盘子里的汤。对一位法师的肠胃来说，汤中的那块烤肉或许有些过于丰盛了。大家默不做声地看着他的举动。

"去埃西利尔的路途非常遥远，一路上将遭遇各种未知的危险。你首先应该确认，自己的决定不是一时冲动。"法师终于放下汤勺说。

"我肯定这绝不是一个轻率的决定。"牧师回答，"假如你认为你对此负有责任的话，那么作为一个信奉上帝并甘愿以此为终生职业的人，我同样有权力这样认为。"

"可你还带着一位同伴，你需要为他想想。"法师说。

"这不是一个有说服力的理由，法师。"那德鲁伊言道，似乎法师的话伤了他的自尊，"即使只是为了一个我最好的朋友，我就可以作出相同的决定。"

法师盯着他们两人看了好一阵。"假如你们一定要坚持的话，那么我当然希望自己的旅途不至于太寂寞，我欢迎你们加入。"他最终妥协了，脸上保持着微笑。

"你或许还漏掉了另一个旅伴。"我开口道："我愿意与你们结伴而行。我想你们不会狠心拒绝一个连路都不认识的旅人吧？"

"呃，这个，这个……"法师嗫嚅起来。他肯定没有预料到事情会如此发展。

"跟那些黑暗种族无关，我只是一名旅行者。我离开故乡已经有很长时间了，甚至就像许多旅行者一样，我几乎忘记了回乡的路。"说完后我才发现自己并没有撒谎。我的故乡布洛加镇



在我的头脑中更像是一个想象中的地方。我无法回忆起自己在那里的生活，虽然许多记忆的碎片似乎与布洛加镇有着某种关联，但它们发生的场景也很有可能是在另外一个完全不同的城镇。

"近来我开始对目前的生活方式感到疲倦，但我不知道该如何让自己停下来。我之所以坚持走下去，是因为我认为自己还没有真正完成旅行。"我对这次谈话演变成一次心理独白也缺乏准备，我的情绪可能有些激动了。"你们应该理解一个旅行者的这种处境——我现在需要一个理由来中止我的整个旅行。而这次远行或许就是我一直在等待的那个理由，无论如何对我来说达西城本身就是一个诱惑。"我不能确定这番话的说服力，但它至少使得法师无法明确地回绝我。他坐在那里犹豫不决，牧师和德鲁伊则只打算坐观其变。

我以前经历过一些类似的场面。我清楚现在的关键，那就是必须让法师认识到他已经无力控制住整个局面，否则连他自己都将面临被剥夺决定权的危险。我用一种意味深长的眼神朝矮人战士看过去。我具有这种经验，知道这种时刻矮人们总是最理想的突破口。片刻后矮人战士终于明白了我的意图，他有些局促不安，目光四处游离。

"呃，你们瞧，我马上要赶到基斯克的行会去。我们工会一周后在那儿将有一个聚会，也许还是一个非常重要的聚会。如果我没有露面的话他们会为我担心的。"矮人解释，忍不住又往我这儿瞥了一眼，发现我正目不转睛地盯着他。他的声音开始低弱下去，"呃，可是，你们瞧，这次聚会也可能不过是个简单的见面会。管它呢，反正我从来也没有被工会重视过。实际上，我长这么大除了我母亲以外还没被什么人重视过。我觉得现在就是一个机会，说不定我们这次能干出一番惊天动地的事情来。谁知道呢。我们的事迹会被后人编成史诗和歌谣到处传唱的，我不想错过这样的机会，希望和你们一块到埃西利尔去。是的，到埃西利尔去，我现在就是这么想的。"他总算把该讲的话讲完了。大家似乎还被他这通不着边际的话弄得呆愣了一阵，这正是我想要的效果。

现在只剩下剑士和游侠，我无需采取什么

手段，目前的局面对尚未表明态度的他们有一定压力。剑士迅速扭过头去和同伴交换眼神，从我这里看不到那个游侠的表情。剑士的脸转回来，他开口了，"好吧，轮到我们了。我们认为这个团队还缺少两个会使剑的家伙，从8岁起我就信奉一条古老的格言——手中没有剑你将寸步难行。"他朝柜台方向撇了撇嘴："那边那个家伙或许能摆弄一下他的斧头，力气也足够大，可我总担心他会够不着。"

"至少我可以够着你的屁股，并且能轻而易举地将它劈成两半。"矮人故意气呼呼地说。这一次连柜台后的老板娘都被逗笑了。

"那么好吧，看来我不得不接受。"事实上法师别无选择，"我同意带你们一起去埃西利尔。但有一点你们必须明白，我们要翻越险峻的麦纳加斯山脉，穿过荒无人烟的沙漠地带，之后等待我们的还有危机四伏的熔岩区和红暴龙出没的巨石森林。没有人能够作出什么保证，我们全都有可能死在路上。"

"你在恐吓我们。"矮人战士装出害怕的样子。他拿起身后的长斧，在我们面前用力挥舞了几圈，同时用一种怪异的腔调喊道："克莱顿不害怕，克莱顿不害怕。"

"这说明不了任何问题。我刚满13岁时就拿起武器同大人们一道战斗，驱逐入侵家乡的蝎身兽；17岁时，我刺死了一只体积大自己3倍的地穴牛怪。当时，假如那一剑再偏两寸的话，今天坐在这儿的人就不是我了。"剑士满不在乎地反驳："从很早时候起，汉克萨斯大陆便教会我们如何去适应它的生存法则。我相信这里的每个人都有过类似我的经历。你认为这趟旅行与我们从前的生活相比，有着什么本质上的区别吗？"他的话又让我想起了纳加恩亚石山半腰间的山洞。洞口周围弥散着诡异的气息，当时我便有种不详的预感。但最终整支队伍还是走进了山洞，因为我们清楚地知道这就是汉克萨斯大陆为我们的生活所展示的道路。

我从口袋里掏出一件小玩意儿扔给矮人。"这是什么？"他将它捏在手指间端详着问。

"一个护身符，是一个蜥蜴人部落的首领送给我的。上面雕刻的头像是他们图腾中的幸运之神，戴上它能让你驱邪避害。"我温和地回答他，并对其他人说："要是你们感兴趣，我可以送你们每人一个。"我拍了拍携带的兽皮腰包。他们的表情使我认为有必要再做一番解释："我说过自己喜欢收集这类稀奇古怪的小物件，这里面有各种款式的神符、戒指、响哨、玻璃彩球、小工艺品，甚至还有魔法糖果。"

"魔法糖果是个好东西"，德鲁伊回应我，"我喜欢旅行奇遇类型的，特别是还带草莓味的那种。"

"克莱顿爱吃糖果，克莱顿爱吃糖果。"矮人凑到我身边，眼睛却看着法师。他可真是个活宝。矮人的寿命超过人类一倍，这位战士充其量刚跨进成年人行列。

"我没什么要说的了。到达埃西利尔之前我唯一需要考虑的问题，是如何学会与一群敢蔑视神灵威严的家伙们相处。"法师嘟嘟囔囔地说道，看上去他总算弄明白了自己的处境。他现在的样子更像是一个爱扯着邻居衣襟发牢骚的和蔼老头，我心里有些得意。

"不过我们得到的也不全是坏消息。从目前情况看，那些神秘种群的行动还缺乏明确针对性。这恰恰表明，他们仍然没有获得某种关键的启示，无法将他们掌握的信息串连起来。这或许意味着，我们有足够的时间赶到埃西利尔去。"可能是意识到自己先前的失态，法师立刻选择了一个明智的做法——尽量对眼前的困境表现得若无其事。

旅馆大门这时突然被推开，一股冷风呼啸着灌入，众人刹那间神色紧张。一个中年模样的男人走进大厅，他背着一个鼓鼓囊囊的包裹，神情疲惫。他将包裹卸下来放在门后，举止之间的谨慎小心，透露出他流浪商人的职业特点。我对这样的流浪者容易产生亲近感。他自顾自到柜台前要了一杯酒，情绪逐渐稳定下来。这时候，他发现自己正被厅中所有人注视着。他用疑惑的目光扫过我们的面孔，但没有人招呼他，对他作出任何解释。

矮人战士忽地走到窗旁，观望了一会儿，回头说："这是一个好消息吗？雪停了。"

我站起来，走到门厅那儿，拉开门。积雪表面折射的天光让我的眼睛一时难以适应。雪地洁净，只有一行流浪商人的脚印延伸到远处。牧师和德鲁伊越过我，走到旅馆外，朝通往西方的道路张望。我回头张望，剑士正忙着收拾他的东西，把长剑弄得铛铛作响。

"我们该出发了，法师。"剑士一边招呼，一边动手穿上烤干的外套。"达西城，真是个难以置信的目的地。"他又自言自语道。

法师不紧不慢地站起身。从一个小旅馆出来后身边多了6个旅伴——这件事对他来说恐怕还需要些时间来确认一下。他手上握着一根白色法杖，杖顶端刻着精致的镂空图案。这样的法杖曾经是艾拉法师的一个梦想。

"祝你们好运！"老板娘成了唯一为我们送行的人；那个商人还一脸茫然地端着酒杯。

"谢谢。过不了多久我们就会回来的，还来吃你做的烤肉。"剑士笑笑，避免把场面搞得像一次诀别，可在我听来却另有一番滋味。

借着这些人鱼贯走出店门的机会，我终于看清了游侠的脸。他看上去忧郁而敏感，不过并没有那种拒人千里的冷漠。从我身边经过时，游侠和我相互点头致意。我认为他会是一个好旅伴。我尾随着游侠向外走，跟在我后面的是法师，他也是这整个队伍的殿后。

旷野外掠过一丝冷风，积雪踩在脚下发出沙沙的声响，寒冷好像把身体里所有的感觉器官都开启了。从这里能望见纳斯湖所在地的山峰，原本我打算去拜访一位住在湖畔的木精灵——现在看来恐怕得另找一个时间了。道路两旁的树木在一夜之间变成了深褐色，不过我知道只需要等待几个好天气它们便会重焕生机。太阳马上就要出来了。（完）

林晓：讲到这里，也许你还期待着有后面的故事。那么，就请你拿起笔来为这个故事做续吧。优秀的续作，将在这里变成铅字，和大家共享。仅接受电子稿件，来稿信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《风色幻想III》《三国志X威力加强版》

《风色幻想III》无限道具、装备法

■北京 光魔

首先得到某种道具（如无序柠檬）后，在使用前存盘，比如存在第1个档位上。然后按Ctrl+Esc回到桌面，打开游戏安装目录下的"Save"文件夹，将看到"01"等文件夹，存在第1个档位的存盘文件就是01，第2档位的存盘文件是02，以此类推。

建议把刚才存的01文件夹进行备份，以免误操作造成损失。然后回到游戏中，让一个角色将"无序柠檬"吃掉，这时你的道具栏中就没有无序柠檬了。别着急，咱们可马上让它再"长"出一个来——现在再存一个盘，比如存在第2个档位上，再按Ctrl+Esc回到桌面，打开游戏安装目录下的"Save"文件夹中的"01"文件夹，可看到名为"UnfixedData_WarehouseTool.DATA"的文件，复制它，接下来打开"02"文件夹，粘贴后覆盖同名文件，然后回到游戏中。

重新Load第2档位上的存盘（就是吃过无序柠檬的存盘），看RAP已长了一点，但看看道具栏里，哈哈！是不是又有无序柠檬了？吃了它，存盘（还可存在第2个档位）后再回到桌面，打开"02"文件夹，粘贴（复制的是01文件夹中的文件）后覆盖同名文件，再回到游戏中Load第2档位上存盘，回到游戏后柠檬又回来了……以此类推，可无限量地使用这个无序柠檬。

另外，存盘文件中的"UnfixedData_WarehouseGem.DATA"文件是道具栏中的魂石，"UnfixedData_WarehouseWeapon.DATA"是道具栏中的武器，"UnfixedData_WarehouseWearing.DATA"是道具栏中的防具。用上面的方法，这些东东都可无限使用。你还可在序章刚开始的第1场战斗里，把所有人的武器跟防具卸下来，存盘，然后在第1章正式开始后再给你的小祭师、剑士们用。

存盘里的其它文件也是各有作用，有兴趣的朋友们可分别试试，会出现很有趣的情景哟！

《风色幻想III》利用Bug强行装备方法

■北京 Vai

在《风色幻想III》中，拿到好装备可不容易，也许有人想，要是能给每个人都装备上那就好了——实际上利用游戏的Bug，这是可以做到的。

在观察人物状态下按装备时，左边会打开可装备武器防具一栏，这点大家都知道。接下来只要按需要装备的东西，就会装备到角色身上，但在这个时候，对着这件装备按着鼠标左键不放，往下一直拖到空白处，放开后你就会发现，有的装备装错了人，例如如果装备武器，可能会装备到别人的武器。利用这样的方法，可达成祭司拿拳套玩苍天之拳，火枪变弩炮的效果。更夸张的是，还可能造成身体部分装备着鞋子，脚下穿着戒指，手上拿铠甲的奇异搭配。

所有装备错的东西都来自于自己的道具栏里，里面有什么就可能会装到什么，但找不出判定这种瞎搭配的逻辑和规律。另外，这个方法不要过度使用，否则可能会跳回桌面。

《恐惧杀手》（Painkiller）各Boss战法

广西 带光环的熊

Painkiller共5章7个Boss，每个Boss都不是像外表一样简单，光向它们身上倾泻弹药是不行的，每个Boss都有致命的弱点，不掌握这些弱点不仅作战困难甚至根本无法战胜它们。

第1章第3层：这个Boss似乎刀枪不入，任何武器的攻击对它都无效。其实解决它很简单，首先将那个燃烧着地狱火的地坑上的天窗打破，让早晨第一缕阳光射进来，然后把Boss诱过来，只要阳光照到它，这个恶心的家伙就像病菌一样死掉，不费一枪一弹。看样子臭氧层空洞不是闹着玩的。

第1章第4层：这个Boss无需费心，用霰弹枪解决僵尸骑士，用木桩枪射Boss即可。注意不要被僵尸骑士的火焰打中，否则在一段时间内你将不能攻击。

第1章第5层：这个Boss没有太明显的弱点，用木桩枪攻击它的胸部效果比较好，要躲开它的巨大拳头。当它HP损失到一定程度时还会放龙卷风，要小心避开。唯一不能放松的是，一定要保证木桩枪的弹药充足。

第2章第6层：对付这个沼泽泥怪直接开枪可不行，沼泽中有很多气泡，有效成分为甲烷。知道要干什么了吧，开枪射击Boss身边的气泡和它放出的气泡会立刻爆燃，对它会造成伤害。在某个特定时段内它还会变为不透明状态，这时尽管开枪打它吧，用不了多久就可干掉它。

第3章第4层：这是一个拿着巨锤的家伙，从小与它的巨锤相依为命，形影不离，难舍难分，如胶似漆……不用多说，只管打它的锤子好了，把锤子打掉后，它说它的锤子死了，它也不愿活在世上了，于是自杀了……玩笑，不过只有攻击锤子才能损它的HP。注意躲开它的巨锤砸向地面，否则你会被抛到空中，然后在远处用转轮机枪打锤子即可。

第4章第5层：这个飞龙似的Boss不难对付，每次将它的HP打光它就会打碎地板到下一层，再重新开始战斗。但要注意，在最后一层它HP快没时圣殿里的女神像就会为它补HP，所以一定要先解决那一圈女神像再攻击它。

第5章第4层：首先你要消灭大量透明的杂兵进入恶魔状态才能和Boss作战，但不要和它们缠斗，损失了HP可划不来。游戏刚开始就应该跑到远处的梯子上，这样杂兵就上不来，你可在梯子上毫发无损地进入恶魔状态（后面的战斗相同）。与Boss交战时直接攻击是无效的，当Boss召唤火流星时不要慌忙去躲，而是把流星打回去，只有这样才能对其造成损伤。当它的大刀飞过来时，把刀打回去，这是它的最后一击，也是你的最后一击，Boss倒下的同时天堂的门也向你打开了。在打倒Boss后别急着进天堂的传送门，好好地在地图上逛一逛，体会一下作者的独出心裁所描绘的世界末日。



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

信息素囊的妙用

北京 刘育寿

大家都知道用信息素囊可召唤蚁狮来攻击敌人，虽然信息素囊本身并没有攻击力，但它却可当作CS里的烟雾弹或闪光雷使，可让敌人在一段时间内无法攻击。

具体方法是：首先找一个或一个以上的敌人，然后将信息素囊朝敌人扔过去，注意一定要让信息素囊掉在敌人附近，如果正好落在敌人脚下更好，接着你就会发现敌人由于受不了信息素囊发出的气味而停止攻击，开始双手不停地挥舞驱散气味，这时候就不用说了吧……

这招在对付群敌或扎堆儿的敌人时十分有效，尤其是游戏后期在城市中打巷战时，不仅弹药少敌人特别多，身边的那些队员还特别白痴，利用无限使用的信息素囊可减轻不少压力。

一句话技巧——巧用重力枪

北京 徐征宇

在17号公路章节中的这一关，按照正常通关的流程，应下车步行通过桥面，来到前面一个像加油站一样的地方将提供给电子门电源的装甲车的电缆切断，这又免不了与敌人一场恶战，不过巧用重力枪的话就可强行将自己的车子挤过狭小的通道，如图所示。



本期重点推荐几款欧美大作的官方汉化包。随中文版的发布，一年半前的《灰鹰》回归并掀起奇幻RPG热潮。《三国志X（威力加强版）》日文版发布，环顾周围，问津者鲜。究其原因，答曰：等中文威力加强版……

■游侠补丁网 水寒

《使命召唤——联合进攻》官方繁体中文汉化包（Call of Duty：United Offensive）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/coduoE2BIG5.exe

使用方法：执行汉化包解压出汉化文件，再按照汉化说明文件的对应步骤完成汉化。

补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版（游侠论坛版主Poseden根据官方繁体中文版制作）。

《灰鹰——邪恶元素之殿》游侠官方简体中文完美汉化包（The Temple of Elemental Evil）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Greyhawkali213.EXE

使用方法：执行汉化包，选择英文版游戏安装目录后直接安装即可。

补丁效果：将任意英文版本的游戏汉化为官方简体中文版（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。



《细胞分裂——明日潘多拉》官方繁体中文汉化包（Splinter Cell：Pandora Tomorrow Chinese）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/SCPTE2CHT.exe

使用方法：执行汉化包解压出汉化文件，再将Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版（游侠论坛版主Poseden根据官方繁体中文版制作）。

《美食天堂——台湾食字路口》（中文版）补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/yammytw.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）。

《使命召唤》官方简体中文汉化包（Call of Duty Chinese）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/CODE2CHS.exe

使用方法：执行汉化包解压出汉化文件，再按照汉化说明文件的对应步骤完成汉化。

补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版（游侠论坛版主Poseden根据官方简体中文版制作）。

《惩罚者》补丁及属性修改器集锦6款（The Punisher）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Punisher.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Pun.exe文件覆盖到游戏安装目录。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏。游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。6款修改器包括无限属性、无限弹药、一击必杀在内等几十种修改项目。

《风色幻想3》（繁体中文版）v2.0官方升级档＋补丁修正版



修正更新官方2.0版后使用补丁过关要求更新的问题，能正常过关；修正更新官方2.0版后隐藏商店无“技能胶囊”贩卖的问题；修正目前已知的一些错误，Boss强度提升等。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/WF3V200.rar

使用方法：直接执行WF3V200.exe升级即可，部分版本请参考压缩包内的ALI213.txt进行注册表修正再升级。

补丁效果：顺利将游戏升级为v2.0版，任意版本一次性升级成功，且游戏时无需放入光盘（由衷感谢游侠论坛网友Flxl原创制作并提供）。

《收集钻石大行动》补丁（Jacks Boulder Match）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Bouldercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《奔跑鸵鸟》补丁（Ostrich Runner）

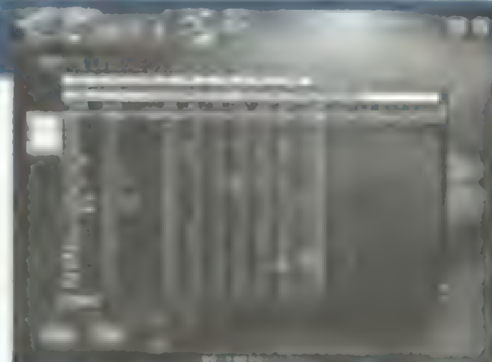


下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/ORunnercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国志X（威力加强版）》日文版补丁





下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/san10pkcd.zip

使用方法：步骤较多，版面有限，详见压缩包内的.txt文件说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）。

《喋血双雄》中文版补丁（Nitro Family Chinese）

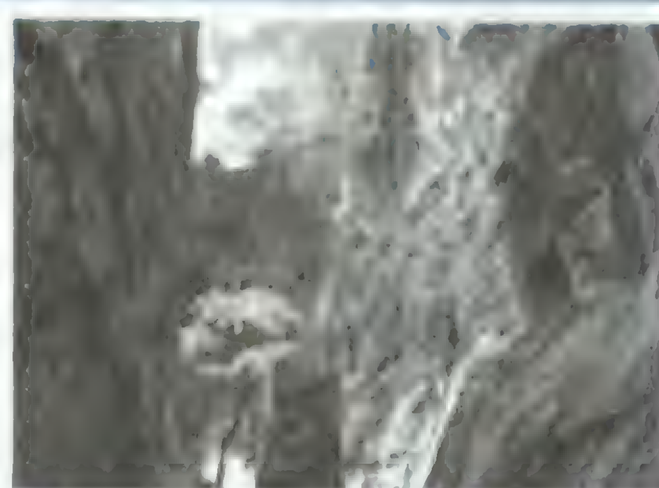


下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/NitroFamilycd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）。

《丛林之狐》官方简体中文汉化包（Vietcong）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/VietcongE2CHS.exe

使用方法：执行汉化包解压出汉化文件，再按照汉化说明文件的对应步骤完成汉化。

补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版（游侠论坛版主Poseden根据官方简体中文版制作）。

《隐藏与危险2——军刀中队》官方简体中文汉化包（Hidden And Dangerous2：Sabre Squadron）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/HD2ssE2CHS.zip

使用方法：先将压缩包内的Text文件夹和HD2_SabreSquadron.exe覆盖到游戏安装目录，再双击军刀G.reg导入注册表即可。

补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版（游侠论坛版主Poseden根据官方简体中文版制作）。

《大众软件》新浪游戏联合调查第四期

"成人"网络游戏能否在中国大陆成功？

从A3开始，"成人"日渐成为网络游戏中的一个热门话题。最近，又传出国内有游戏厂商要制作开发"成人"网络游戏的消息。"成人"是一个区分游戏级别的标准，还是纯粹的一种商业噱头？"成人"网络游戏可能在国内取得成功吗？所谓的"成人"网络游戏是否会对青少年玩家造成不良影响？

新浪网友 dibovi9576

为了金钱，中国的某些网络游戏商人什么都可以干得出来。成人网络游戏出现只是时间问题。至于成不成功，我估计不能。因为国家和人民还是比较保守的。而打成人旗号的东西不可能受欢迎。本人认为只是一种噱头。玩这种游戏还不如看A片呢，起码还能消消火。做出这种游戏的人，吃猪油蒙了心么？我不知道他（她）们看到自己的后代玩这种东西时候是什么表情。走在大街上，太阳照着不脸红，是电脑行业的耻辱。

新浪网友 221.195.50.*

荒谬！

新浪网友 221.226.251.*

这涉及到一个根本问题，能否成功还取决于国家和政府。说实在的，愚昧、古板和保守的人在中国还大有人在。我们知道烟草业有百害而无一利，但因习惯而觉得宽容，觉得正常。实际其相对于色情有过之而无不及。枪杀、黑社会、暴力影片对青少年乃至成人的危害才是最大，这些反而因为习惯而被通行。

情色与烟草同样存在着巨大利润和市场，就看如何去规范和管理。不管怎样性和爱根本上是美好的东西。情色要好于烟草，性爱远强于暴力！如果大多数人能赞同上面的观点，成人网游也就一定能成功了。

新浪网友 221.219.121.*

中国大陆一面打击色情网站，一面大打擦边球。网站上充斥着比基尼、三点、泳装、人体彩绘，见网友就强奸这类的字眼。这就是虚伪的中国人。

新浪网友 openair

绝对不可能的，打死我都不会相信！

新浪网友 202.107.203.*

连电影的分级都还没有实现，还想搞成人游戏，有不现实。再说了，国内连正常的游戏都搞不好，居然就想搞成人游戏。看看现在有多少未成年人在玩游戏，这不是毒害青少年是什么？

新浪网友 冰冻三尺

从现在游戏的主力玩家来看，青少年还是占据了相当大的一部分，他们对是非的分辨能力不强，容易被误导，而且好奇心还很重。因此不但不能有成人的网络游戏，甚至连现在游戏中的暴力部分都应该减弱。

新浪网友 219.151.56.*

成人游戏与三级片有什么区别吗？不赞成公开搞。

新浪网友 96nn

成人游戏也不是什么洪水猛兽，外因总要通过内因起作用吧！不要听那些武断的，想当然的胡说，总把犯罪和色情内容的文艺作品硬挂上必然的联系。大家都听过《女人是老虎》这首歌吧？食色，人之性也。如果没有这种东西，人类早就绝种了。男人好色并不可耻，关键是怎么对待它。我敢说，中国看过色情作品的年轻人中，大部分都仍然是守法公民，而性犯罪的人当中，大多数都没有看过这些作品。你信不信！

新浪网友 心平气和

有求才有应，商人才不会那么愚蠢去做赔本的买卖。成人网络游戏肯定有办法限制玩家，把非成年人拒之门外，否则，它肯定上不了市。

新浪网友 JF724811

前些日子还在讨论成人游戏，这时候就"进步"为成人网络游戏了。成人游戏究竟有什么好的？就像鸦片一样毒害我们中国人。国家花这么多钱清除色情文化，可还是屡屡不绝，问题出在哪里，我们大家该好好反省了！

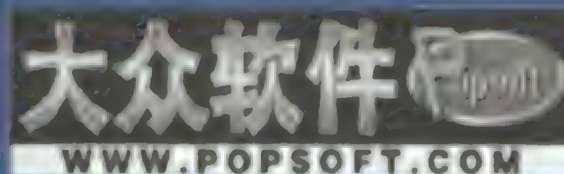
新浪网友 大树好兜风

成人游戏，不在市场上公开出售就没有人能玩吗？这是自欺欺人啊。我本人就搜集了很多成人游戏，找到这些游戏并不难。与其屡禁不止，不如想办法管理。成人网络游戏也是一样啊，迟早会有人开发，有人传播的，禁不了。

新浪网友 滚雪狮子球

国内这些游戏商不学国外游戏的技术、创新、美工，学成人、暴力什么的倒是快！看人家A3，国内成人网游有这个水平吗？A3在中国都没能打开市场，更何况国产品。不符合中国国情的东西，下场一定好不了！

（以上皆为网友评论，与新浪游戏、《大众软件》立场无关。） P





投票酷评

聊天室编号：2005050157
聊天室主题：关于游戏这个东西
聊天室OP：椅子居士

幻世录2：变速齿轮不能少，快节奏下看动作的流畅，慢节奏下看流畅的动作。（61.242.157.＊）

“魔兽”在我们班的普及率快到30%了，实在是强大啊！（61.55.245.＊）

个人认为《光晕》很不错，不论画面还是故事情节。（219.146.219.＊）

2004年第24期《大软》上有篇文章说道：游戏从心理学的角度来解释，就是在游戏中给人制造一种焦虑，让人们在解决这种焦虑中得到快乐的享受。对于《波斯王子2——武者之心》来说，游戏难度所带来的焦虑足以引发意志薄弱者的心脏病、神经分裂等症状，而一个正常的人在克服了这些焦虑以后，他所获得的快乐是非比寻常的……（218.88.32.＊）

OP： 注意，适当焦虑益神，过度焦虑伤身！

我的游戏人生——一位年轻玩家的墓志铭

■北京 袁烽

终于，我完成了与《神界》的《契约》——《模拟人生》：
在无数个《无冬之夜》，突破《生与死的极限》，《超越善恶》。
终于，我从与恶魔的《决战》中《杀出重围》，
可以重返我久别的《家园》——《太平天国》。
就在那一刻，
我听到《天王》在宣诵《使命的召唤》，
听到天籁间隐约的《圣女之歌》……
看到那金色的《光环》了吗？
那是我踏《日蚀》之《炎舞》，挽《苍月》之《光晕》，
正飞越《时间长河》。
哦，我亲爱的《四海兄弟》们，
不要再沉湎于《富甲天下》的《最终幻想》，
不要再追求《都市风景》中的《英雄本色》，
《幻世录》中《无人永生》，
《文明》归宿于《天使帝国》。
终有一天，我随《晨风》《重归故里》，
将带你们亲临《永恒》的《仙境传说》。

OP： 你是不是在《寂静岭》的《生化危机》中《斩妖除魔》引发《天使之怒》才《超越神界》的？

夜灵铭

■河北 night-demon

往日光看别人写（改）的东东，在此奉上自己初试的拙作。

配置不高，能玩就行；水平不深，P谁都赢。“魔兽”大路，唯我纵横。丛林守护者，德司下流星；守望招阴影，猎人也变形。可以杀先知，秒暗影，虐大法山丘，不伏怎能行！将不死葬土中，乃亡灵之克星。众生云：“夜灵比赢！”

希望《魔兽世界》的大门早日在中国开启！

OP： 别急，快开了……（林晓：是满吗？……）

玩家的性格与游戏（上）

■北京 吴征

角色扮演类：沉醉于婉转音乐和曲折剧情的RPG玩家性格中，充斥着感性和乐观的元素。在他们的潜意识里有一些自恋，时刻准备着投入一段与现实生活完全不同的虚拟经历当中，没有人能同时了解他们的两面，追求自由的外表下是一颗随缘的平常心。推荐作品：《轩辕》梦未醒，《辐射》意难平。

模拟经营类：经营类游戏爱好者做事追求完美，行动前都会经过详细的推理规划，决不打无准备之仗。他们是天生的设计师，又是优秀的管理人才，处理问题井井有条，不易受环境波动的影响和制约，只是有时会犯“一叶障目，不见泰山”的毛病。推荐作品：《主题公园》、《主题医院》、《主题餐厅》……

动作冒险类：每个人都想知道山的那边是什么，却未必有多少人够胆量独自翻山越岭寻找答案。冒险家的血管里流淌着浪漫主义的蓝色血液，他们认定的事情就一定要坚持到底，不得到结局决不罢休。相信事在人为，相信邪不胜正，相信车到山前必有路，有路必有过关提示……推荐作品：《古墓丽影》今何在，《波斯王子》又重来。

战术策略类：这类玩家对喜欢的东西会不断钻研，直到遇上瓶颈。觉得亲自解决问题带来的成就感胜过得到的奖赏本身。有全局意识，做事讲究效率，宁愿多花时间进行准备也不会仓促上阵。有时会为自己的失利找借口，比如把责任推到键盘和鼠标头上……推荐作品：《帝国时代》大势已去，《魔兽争霸》方兴未艾。

第一人称射击类：根据喜欢选择的武器不同，可分支出几种性格差异较大的玩家。一类是典型的外向型性格，待人真诚，好打抱不平，心中有任何不快都会像AK的子弹一样向外狂射。还有一类理智型，有清晰的思维和独立的处事原则，不受他人看法的影响，独树一格的行事态度将M4的优点发挥得淋漓尽致。更有一类冷静型AWP玩家，坚强得如同一块石头，为等待给对手致命一击似乎可以守候一个世纪。推荐作品：君不见，CS遍地开花中。

OP： 充斥着感性和乐观元素的玩家玩CS会伤感于子弹未完身先死，同时又乐于为其他战友当战术总指挥；做事追求完美，行动前会经过详细推理规划的玩家玩CS会珍惜并爱护每一粒子弹；血管里流淌着浪漫主义蓝色血液的玩家玩CS会相信只要坚持到底敌人的子弹总会打完的；喜欢不断钻研，宁愿多花时间准备也不会仓促上阵的玩家玩CS会事先算清哪个敌人的头比较大好瞄一些，并把研究结果分享给战友……

健康游戏忠告

■晶合实验室 Cross

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

随着每一次开始游戏，这段健康游戏忠告便时常出现在我眼前。它让我思考什么才是健康游戏？在我收到本期榜单的同时，看到了上期新浪网和大众软件联合进行的专题讨论——中国玩家的素质是否有待提高？说的是一位朋友描述了他在《魔兽世界》北美服务器上的遭遇——初出茅庐的他在野外砍怪，一位素不相识的牧师始终跟在他身边，为他加血，并对他可能遇到的危险进行必要的警示。在国内网络游戏中受够了PK之苦的这位朋友感到受宠若惊，问对方为什么要这么做。对方的回答是：我是个牧师，我的级别比你高，这是我的责任。等你的等级过了10级，我就不帮你了。相比之下，国内网络游戏里的环境是如何呢？有多少异常的游戏行为一次次改写了虚拟网络游戏世界中正常的规则，中国玩家的素质是否过低？如果答案肯定的话，那么又该如何提高？

在讨论中有的网友认为，早期的中国网游玩家大多数因为对网游所知甚少，理解能力不足，因而无法接受欧美的传统网游，也不能适应那里面所谓的素质，这使得后来的那些所谓上手简单，却缺乏游戏内涵的韩国“泡菜”网游在中国获得了成功。但时至今日，国内玩家对网络游戏的接触已经非常广泛，对网游的了解和认知也今非昔比。很多人已逐渐厌烦了那种无聊的升级、打怪的单调游戏模式，永不枯竭的任务系统和公平的PVP战场设定成为很多玩家理想中的最佳网游模式。

在我看来，这个话题所讨论的玩家素质问题，正是和健康游戏息息相关、密不可分的。评价玩家素质的高低，取决于玩家的游戏行为是否健康；而游戏本身在内容及设定上的健康度，也必然会影响到玩家游戏行为的健康度。从本期的网络游戏榜来看，《魔兽世界》还没有在国内正式公测就已爬上第2名，这足以证明广大玩家希望追求更完美、更具内涵的网游的迫切心情。《泡泡堂》以其独特的运营模式和高趣味性荣登榜首，说明玩家们所追求的主要还是游戏的娱乐性。而被网友们称为韩国“泡菜”网游代表作的《传奇》却没能上榜，这说明当前国内玩家对网游的兴趣取向正在发生转变，仅仅是砍怪升级再加上玩家互殴已经不能满足当前很多网游玩家的娱乐需求。当然我们不能否认同时也存在着一些只热衷于简单砍杀互殴的玩家，因此我认为不能简单地以“低素质”来概括中国的网游玩家。事实上由于国内网游玩家中有相当大一批是年龄较小的青少年，他们占据了网游玩家群的主体阶层，他们与国外网游玩家相比在文化层次、道德修养、行为理念等方面确实存在着一定的差距。但我们不能只说一句“他们低素质”就完了，健康游戏的决定因素并不仅仅是玩家素质这一个方面，游戏内容的健康程度以及游戏所创造的虚拟环境的健康文明水平也是极为重要的另一个方面。说到这儿我不得不提及我最近正在亲身体验的一款网游。这个游戏的内容很简单，游戏的背景大体上就是“要将我派武功发扬光大”一类的空虚之词。玩家们在游戏中所注重且只能注重的，就是砍怪、练功、升级、互殴。这个互殴包括了在游戏中的随意PK互杀，以及在游戏中相互恶毒地侮辱和谩骂。尤其是后者，所骂语言之粗俗、恶毒、下流，花样之繁多，形式之多样，是我在现实生活中从未见识过的。我想如果我要编一本“脏话大全”的话，找几个这样的网游就足够了。我将这种类型的网游称作“对抗型”网游，因为它主要宣扬的是“对抗”，不仅仅是行为上的对抗，也是精神上的对抗。我个人认为这种“对抗型”网游不属于健康游戏，在这种网游中的玩家，级别低时往往是战战兢兢，遇到其他陌生的玩家总是抱着猜疑和戒备的心理；而当终有一天级别练高后（或碰到比自己级别更低的玩家时），则又是气势汹汹，强取豪夺；一旦被别人打败，则又破口大骂，极尽恶毒之能事。这种“对抗型”网游引发（或放大）了人性中太多负面的东西。试想一个青少年玩家整天沉浸于这种充满了猜疑戒备、恃强凌弱、污言秽语的网游环境中，他潜意识中的思维模式、行为习惯，以及心理状态、处世原则，都会受到怎样的影响？相反，另一类我称之为“合作型”的网游，我个人认为才算是健康游戏（例如《魔力宝贝》、《无尽的任务》等），这类游戏主要宣扬的是合作、互助。为了能够突出玩家间的协作精神，游戏制作者往往需要在游戏内涵以及职业体系、任务体系等多方面花费更多的精力予以完善，而不会仅仅提供给玩家们一个砍杀的虚拟平台就算完事了。此类游戏将人性中正面的东西进行了弘扬。同样试想一个青少年玩家每天都沉浸在这种互助、协作、集体主义的氛围中，那么在他的潜意识中又会产生怎样的影响呢？所以我认为，只有“合作型”网游，才能将中国网游玩家的素质带向更高的境界。最后，我给各位玩家的健康游戏忠告就是：

玩健康的游戏+健康地玩游戏＝健康游戏。

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 Cross

魔戒——中土大战：这是一款改编自全套《魔戒》三部曲电影的即时战略游戏。精妙绝伦的画面多次重现了电影中宏大的战争场面，令人震撼。

风色幻想III：它是近两年来难得一见的中文战棋游戏经典续作。游戏品质无需怀疑，不玩是你的损失。

天骄II Online：编辑部中的多名痴迷者证明了它精良的制作水准。它给我最深的印象就是人物动作的真实感。

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.泡泡堂	987	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
2.魔兽世界	895	暴雪	2004年	第九城市	↑
3.剑侠情缘Online	863	西山居	2003年	金山公司	↓
4.天堂II	821	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
5.梦幻西游	790	网易	2003年	网易	↑
6.魔力宝贝	771	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
7.石器时代	692	JSS	2001年	北京华义	○
8.仙境传说（RO）	623	Gravity	2003年	游戏新干线	↑
9.大话西游II	564	网易	2002年	网易	↑
10.奇迹（MU）	532	Webzen	2002年	第九城市	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1.国家的崛起	1130	Microsoft	2003年	无	↑	8.3
2.魔兽争霸III——冰封王座	1045	BLIZZARD	2003年	奥美	↓	8.5
3.暗黑破坏神II——毁灭之王	983	BLIZZARD	2001年	奥美	↓	8.9
4.半条命——反恐精英	925	SIERRA	2001年	奥美	↑	8.8
5.仙剑奇侠传三	852	大宇	2003年	寰宇之星	↓	7.8
6.文明III	804	Firaxis	2002年	天人互动	↓	8.2
7.星际争霸	781	BLIZZARD	1998年	奥美	↑	9.2
8.极品飞车——保时捷之旅	632	美国艺电	2000年	美国艺电	○	8.2
9.仙剑奇侠传	564	大宇	1995年	晶合时代	↓	8.6
10.轩辕剑叁外传——天之痕	533	大宇	2000年	上海育碧	↓	8.2

网吧流行游戏排行榜

1.魔兽争霸III——冰封王座
2.半条命——反恐精英
3.泡泡堂
4.传奇3
5.冒险岛
6.梦幻西游
7.传奇世界
8.天堂II
9.仙境传说
10.QQ游戏

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、沈阳、西安、成都7座代表城市的25家网吧。其中有1000台以上电脑的网吧1家，300台以上电脑的网吧4家，100台～200台电脑的网吧17家，50～100台电脑的网吧3家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN